











2 F HEBDOMADAIRE 25e ANNEE BELGIQUE 24 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L. N° 1241



14 histoires complètes du " Rire à l'Aventure " et le journal des jeux de 16 pages

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-ADMINISTRATION :
126, rue La Fayette.
Boite Postale n° 77-X
PARIS-10e

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)
C. C. P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. **HEBDOMADAIRE**

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER
3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

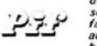
Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :
Les ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boite Postale 77 - X, PARIS 10e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 24 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRES -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10e.
Tél. 205-97-28



demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.


Ce serait trop bête de se décourager si près du but.


Ouf ! Enfin, la terre ferme...


PLAF


Pour être ferme, elle est ferme !
Sur quoi, ai-je buté ?


Tiens ! Qu'est-ce que c'est que ça ?




Un coffret ! Il est peut-être rempli d'or !


!
HAUT LES MAINS !


RHHAA !


OUAÏE !




PONG !


A-t-on idée de se mettre dans des états pareils ?


Et c'est ainsi que Pif fit une entrée très remarquée dans le camp des corsaires.
Ça alors ! Cette île est peuplée de corsaires !
?


Chef ! Chef ! L'étranger dont nous avons coulé l'embarcation, eh bien, il... enfin... bref...
?


Eh bien, quoi ? Parle, ahuri !
Il... il a assommé votre second, et... il arrive...


Ha, ha, ha ! Voilà enfin un gaillard qui n'a pas froid aux yeux, ça va me changer de cette bande de couards...


?
Ha, ha ! Le voilà, ce phénomène ! Prenez exemple, vous autres !


Hé, hé ! Il a même pensé à m'apporter un petit cadeau...
C'est-à-dire...


...qui va sceller à tout jamais une amitié qui va faire du bruit...
Que...


BOUM !


AU CACHOT ! MISÉRABLE !


AFFREUX MINUS !


Misérable ? Affreux minus ? Ils me prennent pour qui ces corsaires de carnaval ?


C'en est trop ! Je sens la moutarde qui me monte au nez ! GRRR !


Cette porte vermoulue n'aura pas l'outrecuidance de me résister !

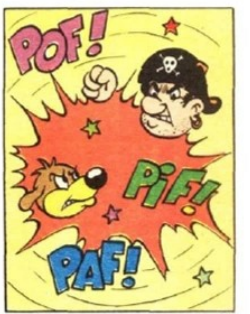

CRAAAC


Ça va barder !
Gulp !


Au large, racaille !
Sauve qui peut !


Je vais dire deux mots au chef !
Hé ! Mais c'est le prisonnier !
Halte ! On ne ...
Chef


... passe pas !
Chef


POF !
PIF !
PAF !


Le pauvre, il ne sait pas ce qui l'attend !
Tête de Fer va n'en faire qu'une bouchée.
BOF !
PAF !
PLOUM !


PLAF !
Vive notre nouveau chef !
Mais... Mais...
Vive Pif !


Bah ! Après tout, il vaut mieux que je sois leur chef que leur prisonnier.


Plus tard, chez l'écrivain public.
Il faut que je trouve le moyen de prendre le large.
Dis-moi, sur quelle île sommes-nous, et à quel moment passe un bateau ?

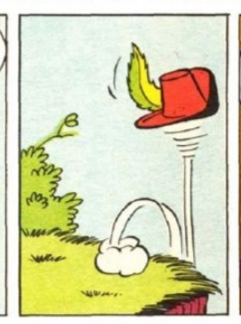

Nous l'ignorons. Cette île est en dehors des routes maritimes. Nous sommes les descendants des corsaires jetés ici par une tempête, il y a fort longtemps...


Il n'y a pas d'embarcations sur l'île car lorsque, parfois, un bateau passait à proximité, nous l'avons coulé. Leurs occupants se sont adaptés à notre communauté.
QUOI !


Alors, il n'y a pas moyen de quitter l'île ?
Non. Tenez, toutes les indications que j'ai pu relever sont consignées sur ce parchemin.


Je ne suis pas encore sorti d'affaire.


Voyons un peu ce plan...



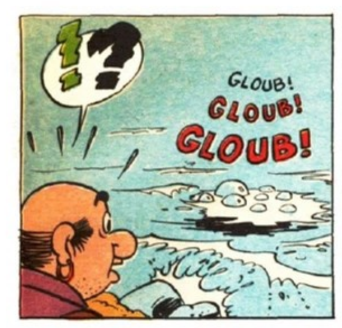

Si seulement une idée pouvait me tomber du ciel pour me venger de cet usurpateur.


BOM !


Ce n'est pas pour rien qu'on m'appelle Tête de Fer !
Il s'est assommé, je tiens ma vengeance !


VLAM !


PLOUF !











VOUS ME RETROUVEREZ LA SEMAINE PROCHAINE DANS...

PIF ET LE NID D'AIGLE



Un coin tranquille

Un hercule déchaîné

Des gags étourdissants

et, bien sûr,

LE

GADGET-SURPRISE

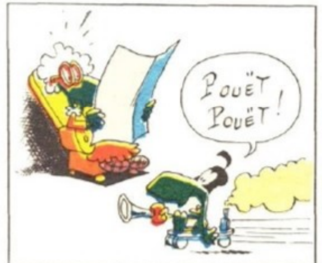
Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKA*



























































NESTOR
attrape...
HOC
le HOCQUET

JE SENS COMME QUELQUE CHOSE
HIC
JE CROIS QUE J'AI LE...
HOC...
...QUET
?
HIC
?
VITE !... FAITES MOI PEUR !
HOU
HIC
CA NE M'A PAS FAIT PEUR
HOC
LAISSEZ-MOI SORTIR JE N'AI PAS LA PLACE D'AVOIR LE HOCQUET ICI...
HIC
OUVREZ VITE !
HOC
?
PRISON
JE PRENDS DE LA HAUTEUR
HOC
IL SE PROPULSE À L'AIR COMPRIMÉ EN SACCADES, OU HOCQUET À RÉPÉTITION
IL FAUT FAIRE QUELQUE CHOSE POUR LUI...
HIC
HOC
BOIS UN VERRE D'EAU SANS RESPIRER ET PLIÉ EN DEUX
PFF OUI
ALLONS-Y
HOC
CAFÉ - BAR
ÇA VA MIEUX?
HOUIC
JE VAIS ESSAYER DE TE RETENIR
LE TRUC DE L'EAU N'A PAS MARCHÉ
HÉLA!
HIC
?
IL N'Y A QU'À ATTENDRE DE REPARTIR
?!
ET ALORS?
ÇA Y EST. C'EST PASSÉ BRUSQUEMENT
HOC
MAINTENANT C'EST LUI QUI L'A ATTRAPÉ
PRISON
HIC
HIC
ÇA ALORS... ON A FAIT UN DRÔLE DE TOUR DE HOC... DEHORS
1241



LE MYSTÈRE DE BANGALA



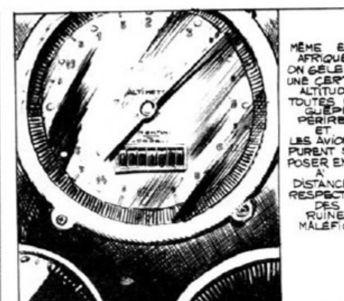












MÊME EN AFRIQUE ON GÈLE À UNE CERTAINE ALTITUDE. TOUTES LES GUÊPES PÉRIRENT ET LES AVIONS PURENT SE POSER ENFIN... À DISTANCE RESPECTUEUSE DES RUINES MALÉFIQUES.


COMMENT EXPLIQUEZ VOUS LE PHÉNOMÈNE PROFESSEUR ?
JE NE L'EXPLIQUE PAS... POUR LE MOMENT TOUT DU MOINS.


UNE PREMIÈRE ET PRUDENTE RECONNAISSANCE DANS LES RUINES DE BANGALA NOUS APPORTERA PEUT ÊTRE QUELQUES ÉLÉMENTS D'INFORMATION ?


C'EST ÇA! POUSSEZ UNE POINTE JUSQUE LÀ AVEC PUCHON, PENDANT QUE COIGNIER, MASTÈVE ET MOI INSTALLONS LE CAMP.


PEU APRÈS...
SOYEZ PRUDENTS!
NE T'EN FAIS PAS! JE FERAI DEMI TOUR AU MOINDRE PETIT MOUSTIQUE RENCONTRÉ.
34


CE N'EST PAS DES FUSILS QU'IL NOUS AURAIT FALLU, MAIS DES BOMBES INSECTICIDES.


AU MÊME MOMENT, SUR LES RUINES D'UNE IMPRESSIONNANTE TOUR CONIQUE.
J'AI ÉCHOUÉ ET LES INTRUS ONT PRIS CONTACT AVEC TON ÉLÉMENT MAÏGA. C'EST À TOI D'AGIR MAINTENANT, MAÎTRE DE LA TERRE!

1241


BEUUUU!


DU PLUS PETIT AU PLUS GROS, CETTE FOIS CE SONT DES ÉLÉPHANTS QUI SE MIRENT EN MOUVEMENT.
38

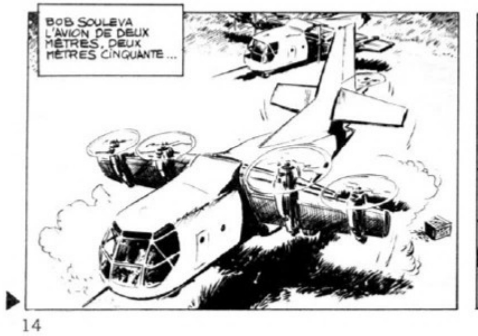

ET CE QUI DEVAIT ARRIVER ARRIVA.
CE N'EST PAS DES FUSILS QU'IL NOUS FAUDRAIT, MAIS DES CANONS.
BRROUM!


LA HORDE À SES TROUSSES COMME UNE MEUTE, PUCHON ÉCRASA L'ACCÉLÉRATEUR.
WROIIIIN!
WROUM!


IL N'ALLA PAS LOIN.
HÉ! REGARDEZ!
4A


UN DEUXIÈME TROUPEAU DE MASTODONTES SE RUAIT SUR LES DEUX X.D. 284-B.
GRIMPEZ À BORD! VITE!

1241

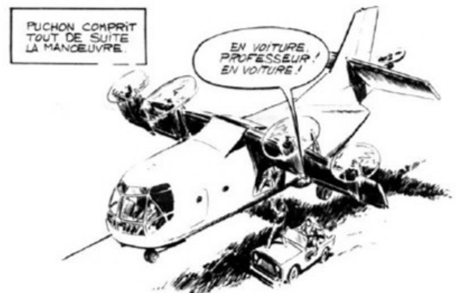

BOB SOULEVA L'AVION DE DEUX MÈTRES, DEUX MÈTRES CINQUANTE...


ET PIQUA DROIT SUR LES ÉLÉPHANTS.
IL FAUT LES EMPÊCHER D'ENDOMMAGER L'AUTRE APPAREIL.
4B


LA MANŒUVRE RÉUSSIT PARFAITEMENT.


TROP PARFAITEMENT.
AH, BONNE MÈRE! ILS SE RETOURNENT CONTRE NOUS!


BOB VIT LE DANGER ET FIT CE QU'IL Y AVAIT À FAIRE.


PUCHON COMPRIT TOUT DE SUITE LA MANŒUVRE.
EN VOITURE, PROFESSEUR! EN VOITURE!


HÉ BÉ! IL ÉTAIT TEMPS! CET AVION MÉRITE BIEN SON SURNOM DE "BONNE À TOUT FAIRE".


QUELQUES CARTOUCHES DE DYNAMITE LANCÉES À BON ESCIENT DISPERSERENT LES ÉLÉPHANTS MAINTENANT PLUS APEURÉS QUE FURIEUX.
BAOUM!

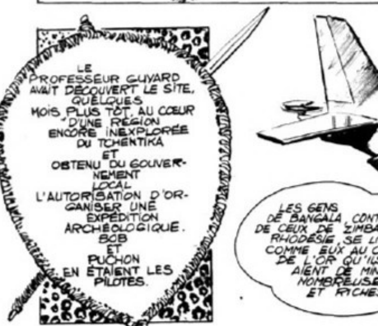

NE TROUVEZ-VOUS PAS DE PLUS EN PLUS ÉTRANGE, PROFESSEUR, QUE TOUS CES ÊTRES, INSECTES ET ANIMAUX, SE JETTENT SUR NOUS À TOUR DE RÔLE?


OUI! ET JE NE SERAIS PAS ÉTONNÉ QUE CE SOIT LE FAIT D'UNE VOLONTÉ HUMAINE. IL Y A...

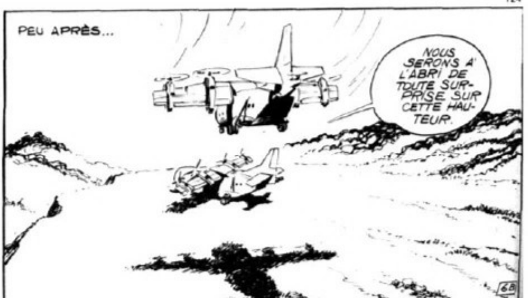

LE PROFESSEUR GUYARD NE TERMINA JAMAIS SA PHRASE.
HÉ! REGARDEZ CES TROIS LASCARS QUI S'ENFUIENT... AU "REZ DE CHAUSSÉE"!


QUE VOUS DISAIS-JE!... CES RUINES SONT GARDÉES PAR DES HOMMES QUI ONT LE POUVOIR DE COMMANDER AUX INSECTES ET AUX ANIMAUX.


CE SONT CERTAINEMENT LÀ LES DERNIERS DESCENDANTS DES FONDATEURS DE LA CITÉ DE BANGALA DONT PARLAIENT DES TEXTES ANCIENS, MAIS QUE NOUS N'AVIONS JAMAIS RETROUVÉE.


LE PROFESSEUR GUYARD AVAIT DÉCOUVERT LE SITE, QUELQUES MOIS PLUS TÔT, AU CŒUR D'UNE RÉGION ENCORE INEXPLORÉE DU TCHENTIKA ET OBTENU DU GOUVERNEMENT LOCAL L'AUTORISATION D'ORGANISER UNE EXPÉDITION ARCHÉOLOGIQUE. BOB ET PUCHON EN ÉTAIENT LES PILOTES.
LES GENS DE BANGALA, CONTEMPORAINS DE CEUX DE ZIMBABWE EN RHODÉSIE, SE LIVRAIENT COMME EUX AU COMMERCE DE L'OR QU'ILS EXTRAYAIENT DE MINES NOMBREUSES ET RICHES.


PERSONNE NE VIT L'ÉCLAIR QU'ALLUMA LA CUPIDITÉ DANS LES YEUX DE COGNIER ET MASTÈVE LES DEUX ADJOINTS DU PROFESSEUR GUYARD.


PEU APRÈS...
NOUS SERONS À L'ABRI DE TOUTE SURPRISE SUR CETTE HAUTEUR.









1241















1241





1241



SUIVONS LE !
IL NOUS MÈNERA BIEN QUELQUE PART.
D'ACCORD !

C'ÉTAIT UN PIÈGE. ILS Y TOMBÈRENT TOUS LES QUATRE.

DÉPÊCHEZ VOUS, NOUS ALLONS LE PERDRE DE VUE.

ZUT ! NOUS SOMMES DANS UN CUL DE SAC. ET L'AUTRE QUI VA DISPARAÎTRE DANS CETTE TOUR.
OUI ! NOUS SOMMES COINCÉS.

LE PROFESSEUR NE PENSAIT PAS SI BIEN DIRE.
SCHLAC !

TITOMPA, MAÎTRE DES EAUX, VENAIT DE MANŒUVRER UN LEVIER.

1241

À L'EAU MAINTENANT.

?!
?
GLOUP !
GLOUP !



1241






IL NE NOUS RESTE PLUS QU'A' ALERTER PUCHON EN TIRANT QUELQUES COUPS DE RÉ-VOLVER...


ET A ESPÉRER QU'IL AURA LA BONNE IDÉE DE VENIR A' NOTRE SECOURS AVEC UN DES AVIONS.
PAN!


LES COUPS DE FEU POUVAIENT AUSSI ATTIRER LES AUTRES HABITANTS DE BANGALA - SI TOUTEFOIS IL Y EN AVAIT D'AUTRES - MAIS C'ÉTAIT UN RISQUE A' COURIR.


PUCHON EUT LA BONNE RÉACTION.
PAN! PAN! PAW! PAN! PAN! PAW!
AH, BONNE MÈRE !... IL SE PASSE QUEL-QUE CHOSE DE GRAVE DU CÔTÉ DE BANGALA POUR QU'ON TIRE !


... L'AVION ! ET PLUS VITE QUE JAMAIS !


QUAND IL LES DÉCOUVRIT ENFIN, BOB ET SES COMPA-GNONS EN ÉTAIENT RÉDUITS A' NAGER.
BRAVE PUCHON ! IL A MÊME PENSÉ A' LA CORDE.


LE SAUVETAGE SE PASSA SANS INCIDENT. AUCUN AUTRE HABITANT NE SE MONTRA.
JE VAIS ME FAIRE DÉPOSER SUR LE MUR AFIN DE RÉCUPÉRER NOS TROIS EN-DORMIS.


AINSI FUT FAIT.
FAITES ATTENTION DE NE PAS LE BLESSER.


PLUS TARD, AU CAMP...
LES VOILA QUI S'ÉVEILLENT !
JE VAIS DISCUTER AVEC EUX !


SOYEZ SANS CRAINTE... ! NOUS SOMMES VENUS À BAN-GALA EN AMIS ET CE QUI S'EST PASSÉ DEPUIS NOTRE ARRIVÉE NE CHANGE RIEN A NOS SENTI-MENTS PACIFIQUES.


LE PROFESSEUR GUYARD PARLA LONGUEMENT. IL EXPLIQUA CE QU'ILS VENAIENT FAIRE ICI, LUI ET LES AUTRES HOMMES BLANCS.
IL EXPLIQUA AUSSI QUE DORÉ-NAVANT BANGALA SERAIT PLACÉ SOUS SA PROTECTION, QUE SES HABITANTS POURRAIENT CONTI-NUER A' Y VIVRE EN PAIX.


M'AVEZ-VOUS BIEN COMPRIS ? NOUS VOULONS - ET C'EST TOUT - FAIRE CONNAITRE AUX HOMMES DE NOS CONTRÉES LA CIVILISATION DE VOS AN-CÊTRES.


NOUS AVONS COMPRIS. NOUS VOUS AIDE-RONS DANS VOS RECHERCHES.
LES YEUX DES TROIS NOIRS BRILLAIENT DE FIERTÉ.


ÊTES-VOUS SEULS A' VIVRE DANS CETTE CITÉ ?
NON ! NOUS SOMMES CINQ FOIS LES DOIGTS DE LA MAIN. MAIS NOUS NE NOUS MONTRONS PAS BEAUCOUP.


RENDEZ-VOUS FUT PRIS POUR LE LENDEMAIN A' L'HEURE DU SOLEIL LEVANT.


CHOSES PROMISES, CHOSES DUES, NOUS ALLONS VOUS PILOTER À TRAVERS CE QUI RESTE DE BANGALA EN COMMENÇANT PAR LE TEMPLE DE THEMOMA, ROI DES TROIS ÉLÉMENTS.
C'EST LÀ, DANS CE FANTASTIQUE TEMPLE EN VOUTE, QUE SE RENOUA LE DRAME.


DE L'OR! TOUT ÇA EST EN OR MASSIF!


LE NOMMÉ MASTÈVE AVAIT LES MÊMES PENSÉES.
IL Y EN A POUR UNE FORTUNE. UNE FORTUNE COLOSSALE.


TOUTE LA JOURNÉE LE PROFESSEUR GUYARD FILMA, NOTA...


...MESURA ET FOUILLA.

1241


TOUTE LA JOURNÉE COIGNIER ET MASTÈVE SENTIRENT MONTER EN EUX LA FIÈVRE: LA FIÈVRE MAUDITE DE L'OR.


ET VINT LA NUIT.
JE VOIS QUE VOUS AVEZ EU LA MÊME IDÉE QUE MOI.


J'AI EU AUSSI L'IDÉE D'UN PLAN QUI NOUS PERMETTRA DE NOUS EMPARER DE CE FABULEUX TRÉSOR.


QUELQUES MINUTES PLUS TARD, OMBRES PARMI LES OMBRES, COIGNIER ET MASTÈVE QUITTAIENT LE CAMP.


LA LUNE ÉTAIT ENCORE HAUTE DANS LE CIEL LORSQU'ILS ATTEIGNIRENT LES RUINES DE BANGALA.
ET SURTOUT, PAS DE BRUIT.


BIENTÔT TOUS LES NOIRS, HOMMES, FEMMES ET ENFANTS, JEUNES ET VIEUX, DORMAIENT D'UN SOMMEIL QUI N'AVAIT PLUS RIEN DE NATUREL.
PCHIIIFF!


ET MAINTENANT AU TOUR DE BOB MALLARD ET DU PROFESSEUR.
LES DEUX HOMMES RÉSERVAIENT UN SORT DIFFÉRENT À PUCHON.

1241


PCHIIIFF!


LES MAINS EN L'AIR ET ÉCOUTE BIEN CE QUE JE VAIS TE DIRE.


TON AMI BOB, LE PROFESSEUR ET TOUS LES NOIRS SONT NEUTRALISÉS... TOI, TU VAS NOUS AIDER À RÉCUPÉRER L'OR DU TEMPLE.


PUCHON NE POUVAIT QU'OBTEMPÉRER À CET ORDRE D'AUTANT PLUS COMMINATOIRE QU'IL ÉTAIT APPUYÉ PAR LA MENACE D'UN REVOLVER.


ET LE DÉMÉNAGEMENT COMMENÇA AUSSITÔT.


IL SE TERMINA PAR LE TRANSPORT DU TOTEM DE THELOMA DANS L'AVION.


MAIS CE TRAVAIL DE DÉMÉNAGEMENT AVAIT PRIS PLUS DE TEMPS QUE PREVU, L'EFFET DES GAZ ANESTHÉSIANTS S'ÉTAIT DISSIPÉ.
NOUS AVONS DORMI PLUS QUE DE COUTUME, NOUS SOMMES EN RETARD POUR LE TEMPLE.


ILS S'Y RENDIRENT PAR UN PASSAGE INTÉRIEUR.

1241


UNE MAUVAISE SURPRISE - ON LE SAIT - LES Y ATTENDAIT.
LES BLANCS ONT TRAHI NOTRE CONFIANCE!


BOB ET LE PROFESSEUR RÉALISAIENT, EUX AUSSI, QU'IL SE PASSAIT QUELQUE CHOSE D'ANORMAL.
PUCHON ET VOS DEUX AIDES ONT DISPARU AVEC UN DES AVIONS.
AH, ÇA ALORS!


VOILÀ COMMENT JE VOIS LES CHOSES: COIGNIER ET MASTÈVE, AYANT DÉCIDÉ DE PILLER LE TEMPLE DE THÉLOMA, NOUS ONT ANESTHÉSIÉS ET ONT OBLIGÉ PUCHON À LES AIDER.


LE PROFESSEUR GUYARD EUT UN RIRE AMER.
ÊTRE ENDORMI PENDANT SON SOMMEIL, C'EST UN COMBLE!


LES VROMBISSEMENTS CARACTÉRISTIQUES DES MOTEURS D'UN XD 284 B. ATTIRÈRENT LEUR ATTENTION.
REGARDEZ!


LES NOIRS ASSISTAIENT AU MÊME SPECTACLE.
IL FAUT ESSAYER DE LES ARRÊTER.


LE MAÎTRE DE L'AIR ET CELUI DE LA TERRE LANCÈRENT DEUX APPELS.

1241


DES VAUTOURS PAR CENTAINES, PRIRENT LEUR ENVOL...


...ET SE JETÈRENT SUR L'AVION.


AU MÊME MOMENT...
LES VAUTOURS NE POURRONT RIEN CONTRE LE XD. MOI SI!


A CONDITION D'ATTEINDRE L'AVION
BON SANG!

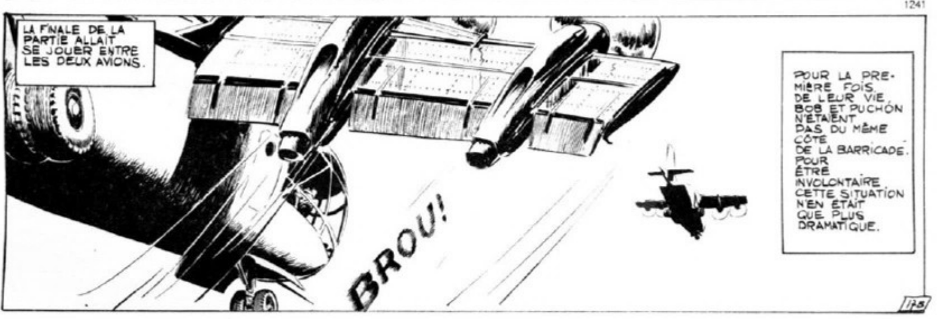

VOTRE "SULFATEUSE" PROFESSEUR, VITE!






PUCHON, EN EFFET, S'ÉTAIT DÉBARRASSÉ DES VAUTOURS DONT UN CERTAIN NOMBRE AVAIENT ÉTÉ BROYÉS PAR LES HÉLICES.

1241


LA FINALE DE LA PARTIE ALLAIT SE JOUER ENTRE LES DEUX AVIONS.
BROU!
POUR LA PREMIÈRE FOIS DE LEUR VIE, BOB ET PUCHON N'ÉTAIENT PAS DU MÊME CÔTÉ DE LA BARRICADE. POUR ÊTRE INVOLONTAIRE CETTE SITUATION N'EN ÉTAIT QUE PLUS DRAMATIQUE.


BOB MALLARD NOUS A PRIS EN CHASSE.
HÉ BIEN! NOUS ALLONS LE SEMER.


TU AS COMPRIS CE QUE JE VIENS DE DIRE?... ALLEZ, FONCE!
SEMER BOB?... IMPOSSIBLE!


AH! ET POURQUOI?
D'ABORD, PARCEQU'IL EST UN DES MEILLEURS PILOTE DU MONDE ET QU'IL N'A PAS SON PAREIL POUR FAIRE RENDRE TOUT SON JUS À UN AVION.


ENSUITE PARCE QUE NOTRE APPAREIL EST LE PLUS CHARGÉ, DONC LE MOINS MANIABLE. NON, CROYEZ MOI, VOUS NE POUVEZ ÉCHAPPER À BOB.


PARFAIT! DANS CE CAS JE VAIS LE DESCENDRE... PRENDS LE REVOLVER MASTEVE ET SURVEILLE "MONSIEUR" PUCHON.


CE FUSIL À BALLES EXPLOSIVES POUR LA CHASSE AUX ÉLÉPHANTS FERA TRÈS BIEN L'AFFAIRE.

1241


QUELQUES BALLES DANS LES MOTEURS ET LE TOUR SERA JOUÉ.



IL AVAIT COMPTÉ SANS PUCHON.

VOUS VOUS ÊTES MIS LE DOIGT DANS L'OEIL JUSQU'AU COUDE, SI VOUS AVEZ CRU QUE JE VOUS LAISSERAI ASSASSINER BOB SANS RÉAGIR!

AAHH!

L'AVION PIQUAIT PRESQUE COMME UN CHASSEUR.

REDRESSE TOUT DE SUITE OU J'APPUIE SUR LA GÂCHETTE.

NON SEULEMENT TU NE TIRERAS PAS, MAIS TU VAS JETER TON REVOLVER ET DIRE À TON COPAIN GLEN EN FAIRE AUTANT. SINON...

1241

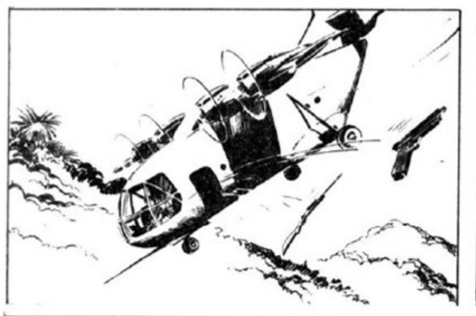
SINON...

SINON JE NE REDRESSE PAS L'AVION ET VOUS MOURREZ AVEC MOI.

DÉCIDEZ-VOUS!... PLUS QUE 80 MÈTRES!













1241





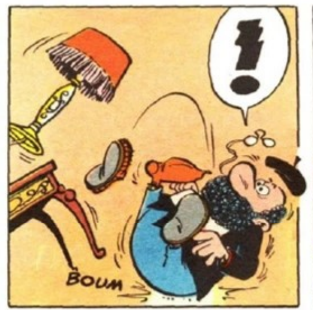
— FIN de l'épisode —

LES AS ET LA SOUPIÈRE AZTÈQUE.

















1241






LA SOUPIÈRE DONT USA, DIT-ON, L'EMPEREUR HUITZILOPOCHTLI, POUR MANGER SA BOUILLIE DE MAÏS!! VOUS ÊTES UN VOLEUR!
UNE PIÈCE UNIQUE
JE VOUS SOMME DE ME LA RESTITUER!


IL ME SOMME, C'EST ASSOMMANT, JE L'ASSOMME DONC!!!
OUAAAHAHA!
CLAONG


FAUT RECONNAÎTRE QU'ILS S'OFFRAIENT DE LA QUINCAILLE SOLIDE, CES AZTÈQUES! CHAPEAU!


PAS LA MOINDRE MOUSTACHE POLICIÈRE À L'HORIZON!
AU POIL!


!?
HÉ!?


AÏE!
?
BLOUF

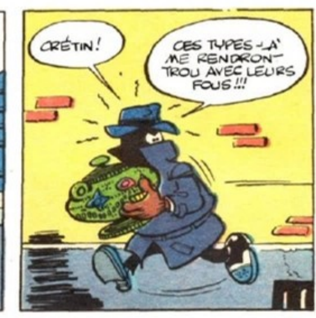

G!!! CE G!!! TAS DE SABLE N'ÉTAIT PAS LÀ TOUT À L'HEURE!! TAS D'IMBÉCILES D'OUVRIERS DE LA VOIRIE QUI DÉVERSENT LEUR SALE SABLE N'IMPORTE OÙ!!


BAH! LE PRINCIPAL EST D'AVOIR RÉUSSI À RAFLER LE MAGOT DU VIEUX... VIVEMENT À LA BAGNOLE, ET JE FILE ME TERRER À LA CAMPAGNE...


...DANS UN TROU...
AAH!
BOM


TRALALAÏTOU! TRALALAÏTOU!


VOUS LE FAITES EXPRÈS!! JE SUIS SÛR QUE CE TROU N'ÉTAIT PAS LÀ TOUT À L'HEURE!!!
FORCÉMENT : JE VIENS DE LE CREUSER!... ALORS, HEIN, COMME DE FAIRE DES TROUS, ÇA CREUSE, JE SUIS ALLÉ ME TAPER UN CASSE-CROÛTE ET UN PETIT TROU NORMAND CHEZ LE BOUGNAT DU COIN! HI! HI! HI! HI!
TRALALAÏTOU!


CRÉTIN!
CES TYPES-LÀ ME RENDRONT FOUS AVEC LEURS TROU!!!


AAAAAH! MA VOITURE!


MA VOITURE! SNIF! MA BELLE PETITE VOITURE TOUTE NEUVE!
SNIF!
AH! BON... ELLE EST À VOUS, LA BAGNOLE QUI EST ATTACHÉE À L'ANTENNE QUI DÉPASSE DE MON TAS DE SABLE, LÀ!... C'EST CHOUETTE D'AVOIR LA RADIO À BORD!... PETIT VEINARD, VA!


ALLEZ, SOYEZ PAS FÂCHÉ, QUOI! D'ACCORD, TOUT ÇA, C'EST MA FAUTE: J'AURAIS DÛ REGARDER DERRIÈRE MOI AVANT DE BASCULER MA BENNE DE SABLE!... ALLONS, ALLONS...
HIC! HIC!
SNIRF!


CEPENDANT...
LES GARS, IL EST ARRIVÉ QUELQUE CHOSE À MONSIEUR YAMAGODASKY-PRENLEAU!!!
AU VOLEUR! POLICE! JE SUIS RUINÉ!


SOUPIÈRE AZTÈQUE... MA CHAUSSETTE... TOUT MON AVOIR...
OH! UN TOUT PETIT AVOIR... N'AI JAMAIS EU LA BOSSE DU COMMERCE...
PIVOINE! UN SIÈGE! VITE!


J'AI UNE GROSSE BOSSE... SANS MA SALADE MOYENÂGEUSE... FRACTURE DU CRÂNE... J'AI MAL... SI MAL...


OUAH !
CRAAAC


MA CHAISE LOUIS XV MAINTENANT !... RONGÉE PAR LES VERS !... UNE PIÈCE INESTIMABLE !... QUELLE JOURNÉE ! JE SUIS RUINÉ !!
UN CALMANT, DU SPARADRAP, DE L'ARNICA : JE FONCE CHEZ LE PHARMACIEN ! PENDANT CE TEMPS, TÂCHEZ D'EN SAVOIR PLUS LONG, LES COPAINS !


BEN OUI... MON VOLEUR A DÛ APPRENDRE, JE NE SAIS COMMENT, QUE JE DISSIMULAIS UN BAS DE LAINE CONTENANT TOUTES MES ÉCONOMIES, DANS UNE SOUPIÈRE AZTÈQUE, ELLE-MÊME D'UNE VALEUR INESTIM...
M'SIEUR NESTOR ! LES COPAINS ! VENEZ VOIR !...


CE GOSSE L'A VU !! LE VOLEUR EST TOMBÉ SUR LE TAS DE SABLE !! REGARDEZ !! L'HOMME A LAISSÉ UNE EMPREINTE D'UNE NETTETÉ PARFAITE !!! MAIS REGARDEZ !!!
?


LÀ, LÀ ET LÀ !! DE MAGNIFIQUES EMPREINTES EN CREUX !!... ICI, LA FORME DU MENTON !... ET LÀ, CELLE DU NEZ !... ON DISTINGUE MÊME LES BOUTONS DU VÊTEMENT !...
OUIIIIIIN ! LE GRAND BINOCLARD, LÀ, IL A MARCHÉ SUR MES PETITS PÂTÉS !!! OUIIIIN !!!


LES GARS, LE CERVEAU N° 1 DE MÉNILMONTANT VIENT D'AVOIR L'IDÉE DU SIÈCLE !... VOUS SAVEZ CE QUE NOUS ALLONS FAIRE ?... UN MOULAGE !!!

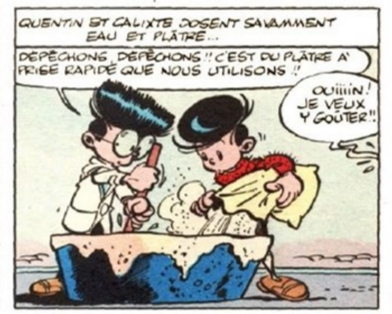
1241


UN MOULAGE ?!... COMME POUR UN GÂTEAU, ALORS ? AVEC UN MOULE ?
OUIIIN !! LE GROS SOUFFLÉ, LÀ, IL A MARCHÉ SUR MON P'TIT SEAU !!


EXACTEMENT ! AVEC QUELQUES PLANCHES, NOUS ALLONS FABRIQUER UN MOULE DANS LEQUEL NOUS VERSERONS DU PLÂTRE !!... GÉNIAL, NON ?
TU ES HORRIPILANT D'IMMODESTIE...


...MAIS EFFECTIVEMENT, TU ES GÉNIAL, MON VIEUX CALIXTE !


UN PEU PLUS TARD, PENDANT QUE PIVOINE CONFECTIONNE LE MOULE...
OUIIIN ! LE GROS DIT DES GROS MOTS !


QUENTIN ET CALIXTE DOSENT SAVAMMENT EAU ET PLÂTRE...
DÉPÊCHONS, DÉPÊCHONS !! C'EST DU PLÂTRE À PRISE RAPIDE QUE NOUS UTILISONS !!
OUIIIIN ! JE VEUX Y GOÛTER !!


ET BIENTÔT...
C'EST PRIS ! DÉMOULONS !


MONSIEUR YAMAGODASKY-PRENLEAU, PERMETTEZ-MOI DE VOUS PRÉSENTER VOTRE AGRESSEUR INCONNU !
JE SUIS ENCHANTÉ EN MÊME TEMPS QU'ÉCOEURÉ ! POUAH ! CIEL ! QU'IL EST LAID !


IL N'Y A PLUS QU'À VÉHICULER CETTE SUPERBE PIÈCE À CONVICTION JUSQU'AU COMMISSARIAT ! JE FILE CHERCHER MA CAMIONNETTE !...


SPLENDIDE OBJET, CETTE CAMIONNETTE, HMM ?... ELLE EST DU PLUS PUR STYLE 1900 OU "MODERN STYLE", VOUS SAVEZ !... BON, EN ROUTE POUR LE COMMISSARIAT, ALORS !...


ENTRETEMPS...
VOUS TIENDREZ LE COUP ? ÇA NE VOUS ÉPUISE PAS TROP DE ME REGARDER PELLETER ?

1241


NON, PAS TROP, MAIS J'AI DES REMORDS !... CINQ TONNES DE SABLE HUMIDE À DÉPLACER, FAUT L'FAIRE !... AH LÀ LÀ LÀ LÀ !... QUEL DOMMAGE QUE JE N'AIE PU NOUS PROCURER QU'UNE SEULE PELLE !
IMBÉCILE ! FEIGNANT ! TÊTE DE PIOCHE !


DITES... PENDANT QUE VOUS CREUSIEZ, MOI, JE ME CREUSAIS LES MÉNINGES... ET IL M'EST REVENU COMME UN VAGUE SOUVENIR... MAIS QUOI ?... MNNM VOYONS...


J'Y SUIS ! VOUS N'AVIEZ PAS UNE DRÔLE DE PETITE MARMITE, TOUT À L'HEURE ?
MARMITE ? QUELLE MARMITE ?
?


!


LA SOUPIÈRE !!! JE L'AI ENFOUIE EN PELLETANT !!!


MA SOUPIÈRE AZTÈQUE !!! ENTERRÉE SOUS CINQ TONNES DE SABLE HUMIDE !!! OÙ EST LA PELLE ?
GNIIIIII ! GNIIIIII !


ET LE VOILÀ REPARTI POUR SE FARCIR SES DIX TONNES !!... MONSIEUR, SI TOUS LES TERRASSIERS ÉTAIENT COMME VOUS, IL N'Y AURAIT PLUS QU'À ENVOYER EXCAVATRICES, SCRAPERS ET BULLDOZERS À LA FERRAILLE !!


QUELQUES MILLIERS DE PELLETÉES PLUS TARD...
SOUPIÈRE !... PARCE QUE, COMME DE BIEN ENTENDU, LE DERNIER COUP DE PELLE SERA LE BON...


RIEN.
SNIF !
SNORF !
RIEN.
RIEN !


ÇA VIENT DE ME REVENIR ! HAHAHA ! VOUS SAVEZ OÙ ELLE ÉTAIT, VOTRE SOUPIÈRE ?... POSÉE SUR L'APPUI DE FENÊTRE, LÀ-BAS ! HA ! HA ! HA !

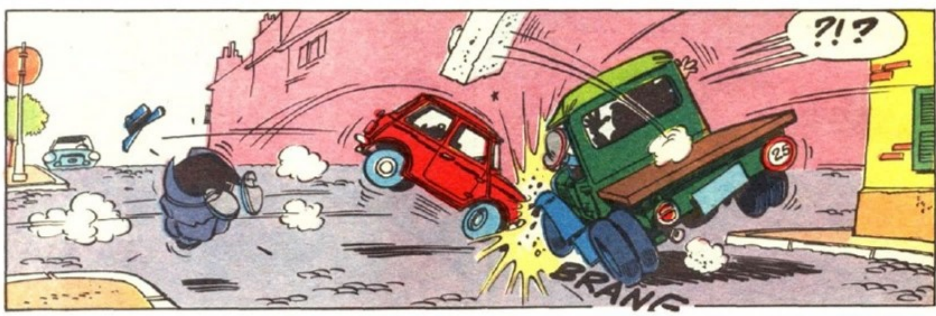

VRAOOMM


CE DERNIER COUP DE PELLE M'A RÉCONCILIÉ AVEC LE LABEUR MANUEL ! HA ! HA ! HA !

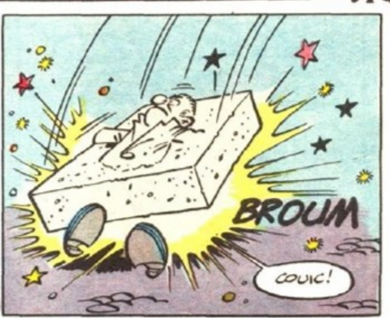

AAAH ?!
MAMAN !

6.


HÉHÂÂÂYAAAÏE ! MAIS CE PARTICULIER EST FOU !!! J'AI DES FREINS DU PLUS PUR STYLE 1900, MOI, PAS DE CES MODERNES FREINS À DISQUES !!!
FREINER !!! NON !! TROP TARD !! TANT PIS, JE M'ÉJECTE !!
?


?!?
BRANF


RIEN DE CASSÉ !! HA ! HA ! HA ! ET MOI QUI ME VOYAIS DÉJÀ AVEC UNE PATTE DANS LE PLÂTRE !


BROUM
COUIC !


HORRIBLE !!! LE MALHEUREUX DOIT ÊTRE APLATI COMME UNE CRÊPE !!!


?
ÇA ALORS !?! NOTRE VOLEUR !!
AGADA PIDI GUILI GUILI !
!
MA SOUPIÈRE AZTÈQUE ! MON BAS DE LAINE !


UN GRAIN DE SABLE QUI SE GLISSE DANS LA MÉCANIQUE, ET ON SE RETROUVE AU TROU ET DANS LE PLÂTRE.

FIN



RIONS ENSEMBLE

La maîtresse interroge Colette qui semble vraiment ignorer les règles de la grammaire et de la conjugaison. Elle lui demande :
— Voyons un peu, si je te dis : je me lave, tu te laves, il se lave, nous nous lavons, vous vous lavez, ils se lavent, qu'est-ce que c'est?
Colette réfléchit un peu et s'écrie :
— Eh bien! c'est Dimanche, Madame.

⌘

Jacques est allé à la fontaine de l'Observatoire.
En voyant les jets d'eau jaillir dans le bassin, il s'écrie :
— Oh! que c'est beau, ces ruisseaux qui volent...

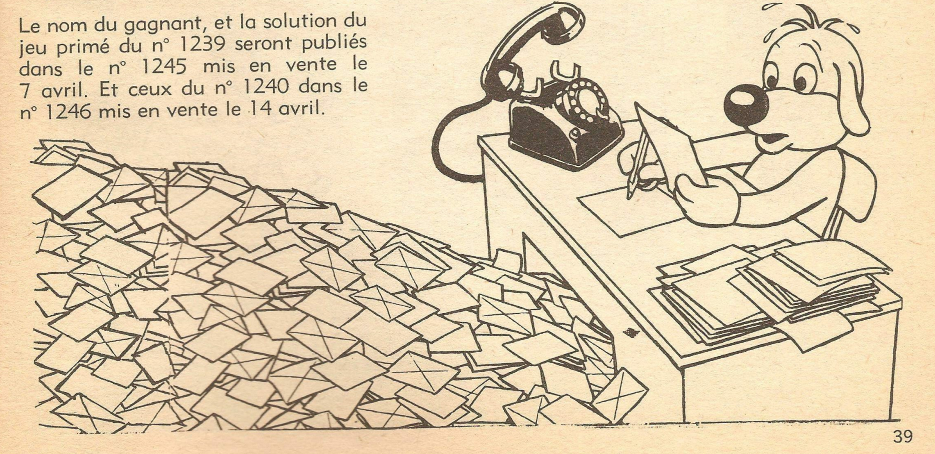
Chez l'antiquaire :
— Je vous assure, Monsieur, que cet objet d'ivoire ciselé que vous m'avez vendu est faux. C'est une imitation.
— Pourtant je vous assure que j'ai moi-même pris la défense sur l'éléphant que je venais de tuer... Mais il y a peut-être une explication... il est possible que cet éléphant se soit fait poser une fausse défense !

⌘

Dominique, quatre ans, voit par-dessus le mur de la cour la surveillante qui parle sévèrement à sa sœur Geneviève, dix ans. La petite, intriguée, s'écrie :
— Dis, Geneviève, si elle te gronde la demoiselle, viens me chercher!

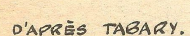
Ah ! les amis, je suis enfoui sous les lettres reçues pour les jeux primés des Nos 1239 et 1240.
Quel travail pour vérifier ces milliers de réponses !
Mais n'ayez crainte, j'aurai terminé en temps utile et vous saurez qui a gagné.

Le nom du gagnant, et la solution du jeu primé du n° 1239 seront publiés dans le n° 1245 mis en vente le 7 avril. Et ceux du n° 1240 dans le n° 1246 mis en vente le 14 avril.









En vente chez tous les marchands de journaux.

LE GRÈLÉ 7/13

MET LES "POINGS" SUR LES I

Scénario : LECUREUX
Dessins : NORTIER
GATY






























UNE FERME ISOLÉE APPARUT BIENTÔT...
EUH... LES S.S. Y ONT PEUT-ÊTRE LAISSÉ DES LEURS ! S'ILS VOUS APERÇOIVENT AVEC CES ARMES, ILS VONT OUVRIR LE FEU !


VOUS DEVRIEZ LES CACHER ICI !
NON ! SI LES S.S. ÉTAIENT ENCORE LÀ, ILS SE SERAIENT DÉJÀ MANIFESTÉS !
LE GRÊLÉ ET L'ERMITE NE REMARQUÈRENT PAS LA MOUE DÉPITÉE DU "PAYSAN"...


S'ILS CONSERVENT CES ARMES, L'AFFAIRE SERA PLUS DÉLICATE ! J'ESPÈRE QUE CARL ET WILLY NE BRUSQUERONT PAS LES CHOSES !


UN INSTANT PLUS TARD...
OOH ! TU... TU ES VIVANT ! NOUS AVONS CRU QUE LES S.S. T'ABATTRAIENT EN ROUTE !
MAIS, VOUS-MÊMES... QUE S'EST-IL PASSÉ ?


NOUS L'IGNORONS... CES BRUTES NOUS ONT ASSOMMÉS À COUPS DE CROSSE... QUAND NOUS SOMMES REVENUS À NOUS, ILS AVAIENT QUITTÉ LA FERME. TOUTES LES ARMOIRES AVAIENT ÉTÉ FRACTURÉES !


LE GRÊLÉ GRONDA DE COLÈRE...
VOILÀ BIEN LES SOUDARDS DE VON HARTZ ! QUE VOUS ONT-ILS VOLÉ, MES BRAVES ?


LE GRÊLÉ SOULEVAIT LES DRAPS DU CANON DE SA MITRAILLETTE... IL APERÇUT SOUDAIN UNE LIASSE DE BILLETS...
TIENS, TIENS... CES SAUVAGES ONT OUBLIÉ ÇA !


LES HOMMES DU "TRIO" ÉCHANGÈRENT UN REGARD. ILS AVAIENT L'IMPRESSION D'AVOIR COMMIS UNE FAUTE...
POSERONT-ILS CES MITRAILLETTES, OUI OU NON ?
1241-267-8


NOUS NE POUVONS MALHEUREUSEMENT RIEN POUR VOUS, MES AMIS... QUE VOUS VENGER À L'OCCASION, SI NOUS AFFRONTONS CES PILLARDS !


LE GRÊLÉ ET L'ERMITE ALLAIENT SORTIR QUAND...
VOUS ACCEPTEREZ BIEN UN PETIT CASSE-CROÛTE, LES GARS ?
BEN... C'EST PAS DE REFUS !


LE GRÊLÉ RESSENTIT UN CURIEUX MALAISE. LA DÉCONTRACTION DE CES HOMMES, QUI VENAIENT D'ÊTRE VICTIMES D'UN PILLAGE, L'ÉTONNAIT... COMME L'ÉTONNAIT LE FAIT QUE LES S.S. AIENT LAISSÉ ÉCHAPPER UNE LIASSE DE BILLETS AUSSI VISIBLE QUE CELLE QU'IL AVAIT APERÇUE...


D'ACCORD... JE VAIS ME RAFRAÎCHIR UN PEU LE VISAGE...
LE GRÊLÉ REMARQUA LE PUITS ET S'Y DIRIGEA...


UN INSTANT PLUS TARD, IL POSAIT SA MITRAILLETTE SUR LA MARGELLE ET S'ASPERGEAIT GAÎMENT LE VISAGE...
TU TE FAIS DES IDÉES, GRÊLÉ !


IL SE MIRAIT DANS LE FOND DU PUITS QUAND...
OOOH !!


LE "PAYSAN" SE TENAIT PRÈS DE LUI...
EUH... EXCUSE-MOI MON GARS... JE... J'AI COGNÉ TON ARME PAR MÉGARDE... MAIS NOUS LA REPÊCHERONS VITE...


LE GRÊLÉ SE SENTIT CETTE FOIS TRÈS MAL À L'AISE...
CE ZIGOTO A POUSSÉ VOLONTAIREMENT MON ARME ! HUM... HEUREUSE-MENT QUE L'ERMITE A ENCORE LA SIENNE !
1241-268-4

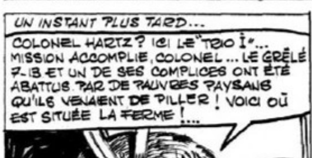

AAAAH !!
UN HURLEMENT DE RAGE VENAIT DE RETENTIR DANS LA FERME, POUSSÉ PAR L'ERMITE...


ET CELUI-CI APPARUT SUR LE SEUIL. L'UN DES "PAYSANS" BRAQUAIT DANS SON DOS SA PROPRE MITRAILLETTE...
CE GARS VIENT DE SAUTER SUR MA "STEN" !! NOUS AVONS ÉTÉ ROULÉS, GRÊLE !


EN EFFET, MESSIEURS... NOUS N'AURIONS JAMAIS PENSÉ QU'IL ÉTAIT AUSSI FACILE DE BERNER LE FAMEUX "GRÊLE 7-13" !
LES HOMMES DU "TRIO I" RICANAIENT...


...ET POUSSAIENT LES PARTISANS VERS UNE GRANGE...
LE COLONEL HARTZ SERA CONTENT DE NOUS !


UNE VOITURE-RADIO SE TROUVAIT DANS LA GRANGE...


UN INSTANT PLUS TARD...
COLONEL HARTZ ? ICI LE "TRIO I"... MISSION ACCOMPLIE, COLONEL... LE GRÊLÉ 7-13 ET UN DE SES COMPLICES ONT ÉTÉ ABATTUS PAR DE PAUVRES PAYSANS QU'ILS VENAIENT DE PILLER ! VOICI OÙ EST SITUÉE LA FERME !...




HOLÀ, COQUINS ! VOUS VENDEZ LA PEAU DE L'OURS AVANT DE L'AVOIR TUÉ, COMME ON DIT À MÉNILMUCHE, ET AILLEURS !
LES PARTISANS COMPRENAIENT L'ODIEUX PLAN DES NAZIS...


...PERSONNE NE SERA DUPE ! DES PAYSANS N'ONT PAS DE MITRAILLETTE... PERSONNE NE CROIRA VOTRE VERSION QUAND ON NOUS RETROUVERA CRIBLÉS DE BALLES !
1241-269-5


QUI VOUS A DIT QUE VOUS SEREZ ABATTUS AVEC CETTE ARME ? SI NOUS AVIONS DÛ VOUS SUPPRIMER AINSI, NOUS SERIONS VENUS ARMÉS ET VOUS SERIEZ MORTS DEPUIS LONGTEMPS !


NON. NOUS AVONS UNE AUTRE IDÉE. NOUS ALLONS VOUS LIQUIDER AVEC LES MOYENS DU BORD... EXACTEMENT COMME L'AURAIENT FAIT DE BRAVES PAYSANS AFFRONTANT DES PILLARDS !


LE GRÊLÉ ET L'ERMITE FRISSONNÈRENT. LE NAZI AVAIT PROJETÉ LA MITRAILLETTE HORS DE LA GRANGE ET SAISISSAIT UNE FAUX !..
HA ! HA ! N'EST-CE PAS L'INCARNATION EXACTE DE LA MORT ?..


SES DEUX COMPLICES S'ÉTAIENT EMPARÉS DE LONGUES FOURCHES... LE TRIO INQUIÉTANT CERNAIT LES PARTISANS...


... SI CECI DOIT ÊTRE NOTRE DERNIÈRE BAGARRE, ALLONS-Y, L'ERMITE !


LE "TRIO I" CHARGEA SOUS UNE VOLÉE DE POUSSIÈRE ET DE FOIN... L'ERMITE VIT PLONGER VERS LUI LES DENTS LONGUES ET FINES D'UNE FOURCHE...


TU AS BESOIN DE LEÇONS, "PICADOR" !
ZLANG !!


ET VOICI LA PREMIÈRE !
1241-270-6


DES TOUFFES DE FOIN VOLAIENT MAINTENANT DE TOUS CÔTÉS...
ATTENTION, GRÊLÉ !


L'HOMME À LA FAUX SE RUAIT VERS LE GRÊLÉ... LA GRANDE LAME LUISAIT DANS LA PÉNOMBRE...


ÇA SERT TOUT DE MÊME D'AVOIR VU JOUER «TARZAN»!
VR-R-R


UN RÉTABLISSEMENT... LE GRÊLÉ SE RETROUVE JUCHÉ SUR LE FOIN...
TIENS BON, L'ERMITE !


SON COMPAGNON VENAIT DE HAPPER AU VOL LES DENTS D'UNE FOURCHE... ENTRE LE NAZI QUI POUSSAIT ET LUI QUI RETENAIT SE DÉROULAIT UNE LUTTE FAROUCHE...


VOILÀ DE L'AIDE, L'ERMITE !
L'HOMME VACILLA SOUS LA BALLE DE FOIN, RETROUVA SON ÉQUILIBRE...


...ET PROJETA RAGEUSEMENT SON ARME VERS LE GRÊLÉ...


LA FOURCHE RESTA FICHÉE DANS UNE SOLIVE, ET LE GRÊLÉ S'ESCLAFFA...
NOS PICADORES SE DÉSARMENT D'EUX-MÊMES! AUX TAUREAUX DE JOUER, L'ERMITE!
Z-LANNG
1241-271-7-


SON COMPAGNON N'AVAIT PAS ATTENDU SON CONSEIL...
CHTAC
SEUL RESTAIT DANS L'ARÈNE L'HOMME À LA FAUX... IL MARCHAIT LENTEMENT VERS L'ERMITE...
VOUS NE VOUS ÉCHAPPEREZ PAS ! MES GARS VONT REVENIR À EUX !
À L'INSTANT OÙ LA LAME SIFFLAIT, L'ERMITE VOULUT RENOUVELER L'ESQUIVE DU GRÊLÉ
CRAAC
VZ-Z-Z-Z


MAIS L'ÉCHELLE CÉDA SOUS SON POIDS... IL SE RETROUVA AUX PIEDS DE L'HOMME QUI RELEVA LA FAUX POUR FRAPPER UNE SECONDE FOIS...


... MAIS LA LAME NE RETOMBA PAS...


LE NAZI RESTA AHURI, SON BRAS EMPRISONNÉ ENTRE LES DENTS DE LA FOURCHE FICHÉE DANS LA POUTRE...
IL EST À TA DISPOSITION, L'ERMITE !


MAIS, L'ERMITE AVAIT EU TROP PEUR POUR RÉAGIR IMMÉDIATEMENT. CE FUT LE GRÊLÉ QUI BONDIT DE SON PERCHOIR...


... POUR EXPÉDIER AU PAYS DES SONGES LE DERNIER HOMME DU «TRIO I»
CHTAF !!
1241-272-8

















HARTZ N'EUT PAS BESOIN DE LONGUES EXPLICATIONS. L'INSCRIPTION BADIGEONNÉE SUR LE TORSE DE SES HOMMES DE MAIN ÉTAIT SUFFISAMMENT ÉLOQUENTE...

LE GRÊLÉ 7-13 EST PASSÉ PAR LÀ

ET TANDIS QUE L'OFFICIER S.S. VOYAIT SES ESPÉRANCES S'EFFONDRER UNE FOIS DE PLUS, UNE VOITURE-RADIO ARRIVAIT AU CAMP DES PARTISANS...

LE GRÊLÉ ! L'ERMITE ! MAIS QUI EST CET HOMME ?

UN BRAVE HOMME, LES GARS. IL VIENT DE ME SAUVER LA VIE !

LES DEUX COMPAGNONS NARRÈRENT LEUR AVENTURE...

LES NAZIS PENSAIENT QUE CET HOMME S'ÉTAIT ENFUI QUAND ILS ONT OCCUPÉ SA FERME POUR NOUS Y ATTIRER !

... MAIS IL S'ÉTAIT TERRÉ DANS SON ÉTABLE. IL A SURMONTÉ SA PEUR QUAND IL A COMPRIS QUE LES CHOSES TOURNAIENT MAL POUR NOUS ! C'EST QU'IL MANIE ENCORE BIEN LE BÂTON, LE PÉPÉ !

CHTOOF

SI CE "TRIO I" AVAIT RÉUSSI SON VILAIN COUP, VON HARTZ AURAIT MARQUÉ UN POINT CONTRE LA RÉSISTANCE...

... MAIS C'EST NOUS QUI AVONS MIS LES POINTS SUR LES "I" !!

TU VEUX DIRE QUE NOUS AVONS MIS LES "POINGS SUR LES "I", L'ERMITE !

FIN DE L'ÉPISODE

LE GRÊLÉ DEVAIT ÊTRE SATISFAIT DE SON PETIT JEU DE MOTS, CAR SON REGARD PÉTILLAIT AU-DESSUS DES TACHES DE ROUSSEUR QU'ON EÛT PU DÉNOMBRER EXACTEMENT : 7 SUR UNE JOUE, 13 SUR L'AUTRE...

1241-274-10.



PRÉSENTE



LE ZEBRE



On trouve ce mammifère par troupeaux de dix ou trente sur le continent africain, principalement dans les massifs montagneux du sud de l'Afrique, en Abyssinie et en Somalie. Le zèbre est agile comme un chamois, d'une prudence extrême. Devant le danger, il fuit à une vitesse surprenante (65 km à l'heure). Les fameuses rayures noires qui ornent son pelage l'aident à se camoufler dans les herbages.
Détail curieux : Le zèbre qui vit volontiers en compagnie des antilopes, des girafes et même des autruches, ne peut supporter la présence de zèbre d'une autre espèce.

Kréma vous offre votre poids en bonbons

si vous êtes expert en Kréma

Oui, si vous pesez 20, 30, 40 kg, vous gagnez 20, 30, 40 kg de bonbons KREMA.
Comment ? c'est très simple. Répondez aux deux questions de ce jeu et les 500 d'entre vous qui répondront juste ou qui s'approcheront le plus des réponses exactes, gagneront leur poids en bonbons KREMA.
Les 500 suivants recevront un colis de leurs bonbons préférés ainsi que des autres variétés KREMA.
Enfin, les 1000 suivants recevront deux sachets de bonbons KREMA (leurs préférés et ceux de leurs parents).
Au total 2 000 prix à gagner.





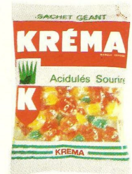


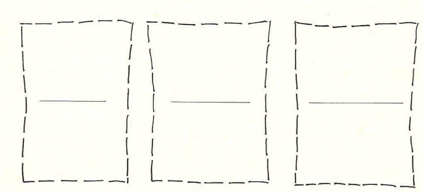












1 Parmi les nombreuses variétés de bonbons KREMA, en voici 8. Inscrivez dans les trois sachets en pointillé, trois autres noms de variétés KREMA.

2 Classez par ordre décroissant les 5 variétés KREMA les plus vendues en France en 1968.

....

Afin que nous puissions vous envoyer les bonbons que vous préférez, veuillez indiquer : la variété de KREMA que vous préférez .... celle que vos parents préfèrent ....

NOM ________________ Prénoms ________________

ADRESSE ________________________________

DATE DE NAISSANCE ____________ VOTRE POIDS ________

Découpez ce bon et faites-nous parvenir votre réponse à JEU KREMA B.P. 141.02 - PARIS 2
ATTENTION : Ce jeu est réservé aux enfants nés après le 1er janvier 1956.

KRÉMA
MARQUE DÉPOSÉE

EXTRAITS DU RÈGLEMENT
Art. 3 - La liste des réponses à la 2e question a été déposée chez un huissier à Paris.
Art. 4 - Les envois devront parvenir au plus tard le 31 mars 1969 (le cachet de la poste faisant foi) à jeu KREMA B.P. 141.02 Paris.
Art. 8 - Le fait de participer au jeu implique l'acceptation pure et simple de tous les articles du règlement. Celui-ci sera envoyé aux concurrents qui en feront la demande (en joignant à leur demande une enveloppe affranchie et portant leurs nom et adresse).
Art. 9 - Ne peuvent participer au jeu les enfants des collaborateurs des sociétés GENERAL FOODS FRANCE et HAVAS CONSEIL.

HAVAS CONSEIL



Ce n'est pas un caméléon, mais il change de couleur............

Ce n'est pas un ordinateur, mais il possède ses connaissances ......

Ce n'est pas Nostradamus, mais il voit dans le temps.

c'est le gadget que vous offre Pif la semaine prochaine.

CHAQUE SEMAINE, PIF L'ILLUSTRÉ AUX HISTOIRES COMPLÈTES, OFFRE UN MAGNIFIQUE GADGET A TOUS SES LECTEURS.

NE LE MANQUEZ PAS, ET PRÉVENEZ TOUS VOS AMIS !

En plus du gadget surprise, PIF vous offre un SUPER-GADGET extraordinaire.

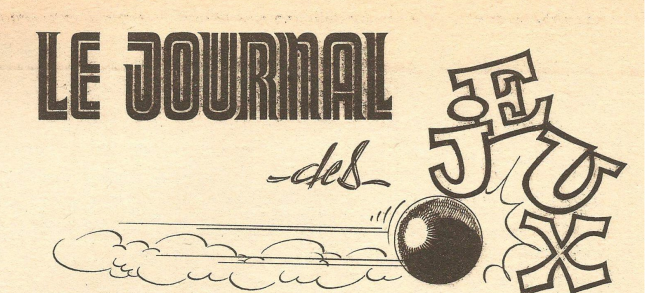
Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement. TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez avoir ainsi un nouveau super-gadget !...





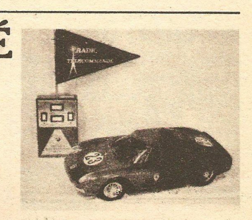
LE JOURNAL des JEUX



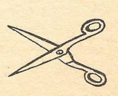
Avec le JEU CONCOURS PRIMÉ

GAGNEZ 250 F et une FERRARI télécommandée Exico

Tous les détails pages 66 et 67



Sommaire



le PENSE JEU

par O.A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux.

Si vous êtes dehors... à plusieurs :

LE MAITRE DU CHATEAU :

Tracez sur le sol un cercle dont la surface dépendra du nombre de joueurs participant au jeu. En effet, le cercle qui figure le château doit être **juste assez grand** pour contenir les attaquants.

Ceux-ci se groupent à l'intérieur du château, debout, et **bras croisés sur la poitrine pendant toute la durée du jeu.** Chacun essaie de pousser un adversaire hors du cercle afin de rester seul maître du lieu. Tout joueur obligé de mettre les deux pieds à l'extérieur est éliminé. Règle essentielle à observer : on attaque toujours l'adversaire de face en le poussant seulement à l'aide des bras croisés. Le dernier joueur dans le cercle est proclamé maître du château.

Si vous êtes seul :

ANAGRAMME :

Voici une anagramme du mot gare : RAGE. Vous l'avez compris, une anagramme est un mot formé à partir de **toutes** les lettres d'un autre mot. Des quantités de mots peuvent ainsi être « retaillés » d'une autre façon : le mot **nacre,** par exemple, peut donner CRANE, RANCE, CARNE, CERNA, etc.

A vous de jouer. Choisissez un mot et essayez de lui trouver le plus grand nombre d'anagrammes possibles.

LE JEU DES ANOMALIES

Par Monsieur STOP

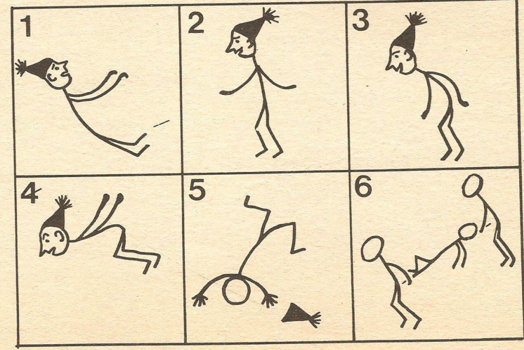


Tout n'est pas normal dans cette épicerie. Quelques anomalies vous «sautent aux yeux», d'autres sont plus difficiles à déceler. Pouvez-vous toutes les découvrir?

(*Solution p. 70.*)

CINEGRAMME

Par Roger Dal



Cette petite scène se déroule à la manière d'un film de cinéma, en images successives. Les personnages agissent sans décors ni accessoires. Le jeu consiste à deviner le sens du petit "scénario" ainsi représenté. Alors: de quoi s'agit-il?

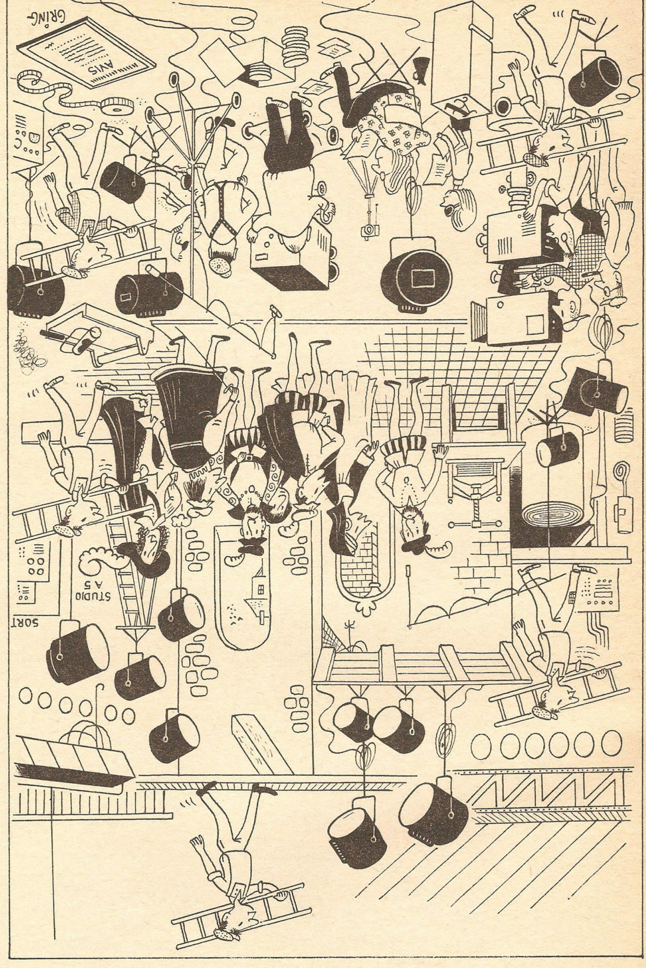
(*Solution p. 70.*)



SILENCE, ON TOURNE

par O. A. GRANDJEAN

Voici cinq jeux en un dans un studio de cinéma. On y tourne la vie d'un personnage célèbre qui, vers 1440, fit une invention historique ! Un inventeur qui ne manquait pas de caractère assurément... Mais je n'en dis pas plus ! Il est temps de jouer !



1. Tout le monde est en place pour le tournage, sauf ce machiniste, porteur d'échelle, qui n'en finit pas de passer et repasser sur le plateau. En l'examinant bien, vous vous apercevrez qu'il n'est pas tout à fait le même à chacune de ses apparitions : Quels sont les détails qui changent ?

2. Quel est l'acteur qui ne porte pas un costume correspondant à l'époque où se situe la scène ?

3. Quelle est l'invention qui rendit notre personnage célèbre ? (Un certain nombre d'objets disséminés dans le studio vous aideront à la découvrir.)

4. Quel est le nom de notre inventeur ? Si vous ne l'avez déjà deviné, ce télégramme, envoyé par le producteur du film, vous aidera à le découvrir :

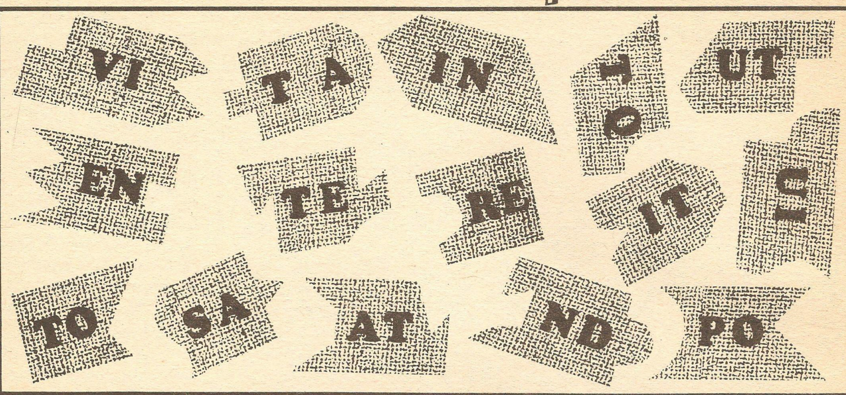
GARDONS URSULA
TOURNEZ
EN NOIR-BLANC
ESSAIS REPORTÉS
GEORGES

5. Et pour finir, pouvez-vous dire à quels objets précis figurant sur ce dessin, vous associez chacun des mots suivants : SON, ÉCLAIRAGE, VUE, VOIX.

(Solution p. 70.)

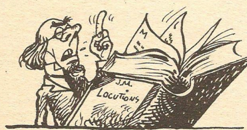
Le ruban coupé

par M. Stop



Ce ruban a été coupé en morceaux. Les traits de coupe sont tous différents, ce qui fait qu'il est possible de reconstituer le ruban en assemblant les extrémités correspondantes. Quand vous aurez reformé le ruban, vous pourrez lire un proverbe incitant à la patience. Lequel ?

Solution p. 70.



Ce que parler veut dire...

Voici quelques locutions que vous connaissez tous. A vous de trouver la bonne définition parmi les trois proposées.

1. **NE PAS PRENDRE DE GANTS**
   - **a)** Se rendre en visite sans mettre de gants.
   - **b)** Boxer sans gants.
   - **c)** Aller droit au but. Ne pas faire de cérémonies.
2. **BROUILLER LES CARTES**
   - **a)** Se tromper dans les adresses des cartes postales.
   - **b)** Semer la confusion.
   - **c)** Mélanger les cartes.
3. **ETRE CHAUD COMME UNE CAILLE**
   - **a)** Etre blotti sous un édredon.
   - **b)** Manger une caille qui est bien cuite.
   - **c)** Avoir très chaud.
4. **PAYER RUBIS SUR L'ONGLE**
   - **a)** Payer avec un rubis sur son ongle.
   - **b)** Payer exactement ce que l'on doit.
   - **c)** Payer beaucoup plus que ce que l'on doit.

(Solution p. 70.)

Le jeu du correcteur d'épreuves

A première vue, voici deux textes parfaitement semblables ; à première vue seulement, car le typographe a fait dix erreurs en recopiant le texte nº 2. – A vous de rétablir correctement le deuxième texte.

Texte nº 1

Le projet d'un tunnel sous la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1970 que s'effectueront les percements des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre.
Le tunnel sera aussi équipé de voies ferrées en 1975 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 2 millions de voitures pourront l'emprunter. Par cette voie sous-marine, le temps du voyage Paris-Londres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

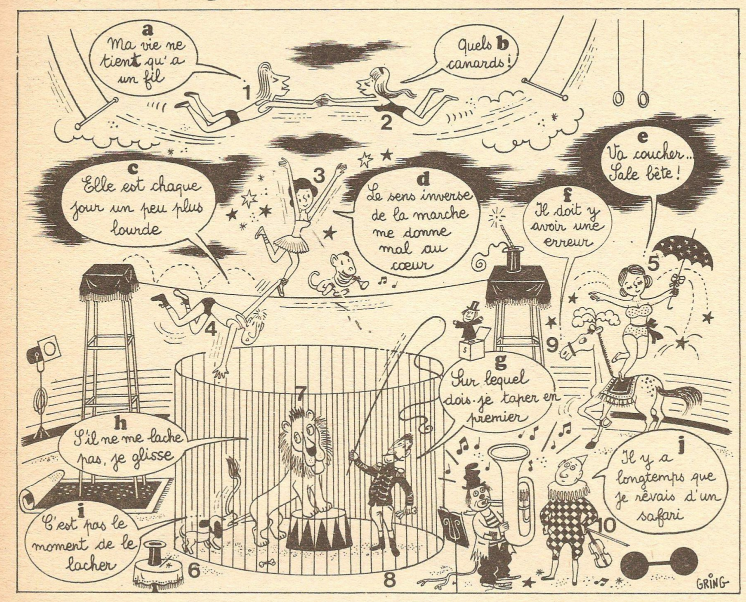
Texte nº 2

Le projet d'un tunnel sur la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1980 que s'effectuera le percement des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre.
Le tunel sera aussi équipé de voies ferrées en 1974 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 9 millions de voitures pourront l'utiliser. Par cette voie aérienne, le temps du voyage Paris-Ondres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

(Solution p. 70.)

LE JEU DES BULLES

par Roger Dal



Les artistes de ce cirque connaissent bien des déboires. Pour comble de malheur Gring a quelque peu mélangé les bulles, si bien que chaque personnage ne prononce pas du tout la phrase qu'il devrait normalement dire (ou penser). Voulez-vous essayer de rendre à chaque acteur de cette scène, numéroté de 1 à 10, la bulle qui lui convient (les bulles ont des lettres de A à J).

(Solution p. 70.)

magie DEVENEZ EXTRALUCIDE !

avec des dominos

Voici un jeu de dominos. Vous allez les placer selon la règle du jeu, trois contre trois, deux contre deux, blanc contre blanc, etc., sans oublier de placer tous les doubles. Pendant l'opération, je quitterai cette pièce et vous m'appellerez quand vous aurez terminé. A ce moment, sans voir le jeu, je lirai dans votre pensée le nombre de points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

EXPLICATION

Il suffit, avant de quitter la pièce, de subtiliser discrètement n'importe quel domino (sauf les doubles). Les points de ce domino indiquent les points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

avec un petit calcul

Vous pensez à un nombre. Déduisez 1. Multipliez le reste par deux. Ajoutez le nombre auquel vous avez pensé. Annoncez-moi le résultat. Vous me dites 52 ? Vous avez donc pensé... dix-huit. Merci.

LE SECRET

Il faut ajouter deux au dernier résultat qu'on vous communique et diviser cette somme par trois. Vous avez le nombre pensé. Dans l'exemple donné, on a pensé à 18.
18 — 1 = 17. 17 × 2 = 34. 34 + 18 = 52. 52 est le nombre qu'on vous donne. Vous ajoutez 2 : 52 + 2 = 54. 54 : 3 = **18.**

Un jeu qui a du chien

PAR ROGER DAL

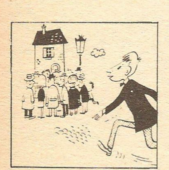
Sur ce dessin figurent dix personnages caractéristiques numérotés de 1 à 10.
Chaque personnage avait son chien, mais les compagnons à quatre pattes se sont dispersés aux quatre coins du dessin (avec des lettres de A à J). Voulez-vous aider chaque personnage à retrouver le chien qui lui convient ?

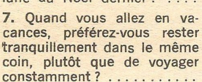
(Solution p. 70.)

LE TEST DE ROGER DAL

SERIEZ-VOUS UN BON REPORTER ?

Peut-être vous êtes-vous déjà dit : « Plus tard, je serai reporter ! »
Halte-là : n'est pas reporter qui veut ! Il faut avoir l'œil (et le bon), être astucieux et hardi... sans parler de quelques autres qualités. Avec ces quelques questions, nous allons voir ensemble si vous avez des dispositions pour être un bon reporter... plus tard.







OUI ou NON

1. Modifiez-vous les récits de vos aventures pour les rendre plus intéressants ? ....

2. Glenn est-il le premier homme à être parti dans l'espace ? ....

3. Etes-vous plus intéressés par les romans que par les récits de voyages et d'aventures ? ....

4. Avez-vous déjà essayé de faire un petit journal, tout seul ? ....

5. Quand vous voyez un attroupement, accourez-vous pour savoir ce qui se passe ? ....

6. Pouvez-vous citer le nom des 3 astronautes américains qui ont tourné autour de la lune au Noël dernier ? ....

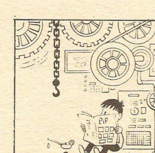
7. Quand vous allez en vacances, préférez-vous rester tranquillement dans le même coin, plutôt que de voyager constamment ? ....

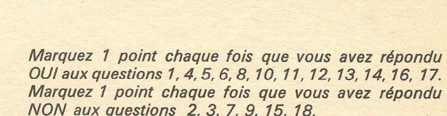
8. Sauriez-vous écrire 100 lignes sur un sujet insignifiant, comme, par exemple, un nuage qui passe, ou un lapin qui batifole dans une clairière ? ....

9. Hésitez-vous avant de demander un renseignement, dans la rue, à une personne que vous ne connaissez pas ? ....

10. Sauriez-vous expliquer ce qu'est le laser ? ....

11. Quand vous racontez une histoire, tout le monde fait-il silence pour vous écouter ? ....





OUI ou NON

12. Quand une dame porte un gros paquet bien fermé, vous demandez-vous ce qu'il peut bien contenir ? ....

13. Avez-vous des dispositions pour parler les langues vivantes ? ....

14. Ecrivez-vous (ou avez-vous écrit pendant un certain temps) le journal de votre vie ? ....

15. Préférez-vous les maths aux lettres ? ....

16. Regardez pendant 15 secondes le dessin de la page 57. Tournez la page. Pouvez-vous énumérer 12 objets contenus dans ce dessin ? ....

17. Savez-vous ce qu'est un échotier ? ....

18. Pensez-vous qu'il ne soit pas nécessaire de savoir comment fonctionne une machine pourvu qu'elle fonctionne ? ....

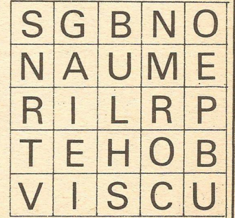
Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu OUI aux questions 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17. Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu NON aux questions 2, 3, 7, 9, 15, 18.

FAITES LE COMPTE DE VOS POINTS puis consultez les solutions, page 70, pour savoir ce qu'il faut penser de votre score.

LE MAGIGRAMME

Le jeu consiste à découvrir dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de poissons. Pour chaque nom vous pouvez partir d'une case à votre choix ; mais vous devez toujours prendre la lettre suivante dans l'une des cases voisines par un côté ou un coin. Il est permis d'employer la même lettre deux fois de suite. Comptez les noms que vous aurez pu lire et consultez le tableau ! Bonne pêche !...

2 à 4 : Essayez plutôt la chasse.
5 et 6 : Pêcheur du dimanche.
7 à 9 : Bon amateur.
10 et 11 : Fine gaule.
Plus de 11 : Hors ligne !



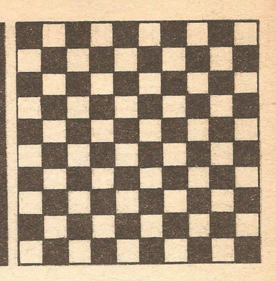
S	G	B	N	O
N	A	U	M	E
R	I	L	R	P
T	E	H	O	B
V	I	S	C	U

(*Solution p. 70.*)

DE CL.M. LAURENT

NOTRE GADGET DE LA SEMAINE

PIF ET HERCULE SE « DAME » LE PION



JEU DE PIF CONTRE HERCULE

A première vue c'est un jeu de dames, en réalité c'est tout autre chose. C'est la lutte que se livrent Hercule et Pif. Dans ce jeu, chaque joueur a 14 pions de Pif ou d'Hercule, qu'il place sur les cases marron du damier. Le jeu consiste à capturer tous les pions de l'adversaire, ou à le mettre dans l'impossibilité de jouer.

Les joueurs poussent successivement et diagonalement les pions sur la droite ou sur la gauche. Un joueur pour prendre un pion adverse, doit avoir ce pion devant le sien, avec cette condition qu'une case noire soit vide derrière ce pion. S'il y a plusieurs de ces pions isolés à la file et séparés par une case vide, le pion preneur passe sur chacun d'eux jusqu'à la dernière case vide et le joueur s'empare de tous ceux sur lesquels le sien a passé. Il arrive ainsi qu'un pion traverse le damier ; il va alors se fixer sur une des cases de la première ligne horizontale du jeu de l'adversaire ; on dit qu'il est super-Pif ou super-Hercule. On le couvre d'un second pion de même couleur, pris parmi ceux que l'adversaire a capturés.

Un super-Pif ou un super-Hercule peut aller diagonalement en avant ou en arrière, à droite ou à gauche, en faisant des prises et s'emparant de tous les pions isolés qui se trouvent sur son passage, à quelque distance qu'ils soient, en franchissant plusieurs cases à la fois, pourvu qu'elles soient vides.

JEU DE PIF CONTRE LES HERCULES

Dans ce jeu, celui qui représente Pif n'a droit qu'à un pion qu'il place de son côté dans la case marron qui est au centre de la première ligne horizontale.

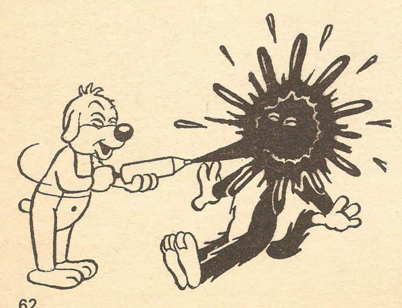
Il pourra faire avancer son pion de droite à gauche ou diagonalement, ou bien en arrière, mais tout en restant sur une case marron.

Celui qui représente Hercule doit avoir quatre pions qu'il placera de son côté sur les cases marrons de la première ligne horizontale. Il devra faire avancer ses pions de droite à gauche tout en restant sur une case marron, ou diagonalement, mais jamais en arrière.

Le jeu consiste, pour Hercule, à empêcher Pif de se déplacer et de gagner la dernière ligne horizontale du damier, Pif et Hercule ne devant pas se prendre de pions. Il suffira à Pif d'avoir la tactique pour amener Hercule à laisser une case vide qui lui permette de le contourner et de gagner la partie.

Il y a bien d'autres façons que vous pourrez inventer vous-même.

Place au jeu, place à la tactique et que le meilleur gagne !





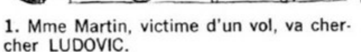


ENIGME... QUAND UN SAC S'ENVOLE

PAR MOALLIC

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !





1. Mme Martin, victime d'un vol, va chercher LUDOVIC.



2. Revenant des toilettes, elle n'avait plus trouvé son sac à main qu'elle avait laissé sur sa chaise.



3. Jetant un coup d'œil circulaire, LUDOVIC aperçoit le sac.



4. LUDOVIC accuse alors l'un des trois hommes qui se trouvent au comptoir d'être le coupable.

Lequel de ces trois hommes est accusé ? Le savez-vous ? Sinon, LUDOVIC vous le dévoile en page 70.

LA TRAVERSÉE DU DÉSERT

Prenez le départ à deux ou à plusieurs avec un des chameaux que vous aurez découpés ! Il s'agit d'atteindre le port où vous prendrez le bateau.

POUR COMMENCER chaque joueur jette son dé. Celui qui a le plus grand chiffre prend le départ en premier.

LA MARCHE DU JEU

Avec un dé, jouez un coup pour l'adversaire qui est après vous, et faites avancer son chameau d'autant d'étapes qu'il y a de points indiqués par le dé. Puis, lancez le dé pour votre compte et faites avancer votre chameau.
C'est ensuite à votre adversaire de jouer, et ainsi de suite. Vous pouvez prendre l'itinéraire que vous désirez (pour vous et votre adversaire), revenir en arrière si vous le voulez. Mais attention : interdiction de passer sur le chameau de votre adversaire ou de se mettre sur la même étape que ce chameau. Alors, mettez votre adversaire dans des situations difficiles, jouez bien pour votre compte et... que le meilleur gagne !

SI VOUS PASSEZ PAR LES CASES :
LES SABLES MOUVANTS
LE SERPENT...

Votre chameau vient de s'enliser dans les sables mouvants ou s'est fait piquer par un serpent des sables, vous devez continuer à pied ! A chaque fois que vous ou votre adversaire jetterez le dé pour **votre compte**, vous retirez deux points. **ex. : 5 — 2 = 3**
et cela tant que vous ne passerez pas par une ville (V).

L'OASIS ! Ici, vous avez tout pour vivre. Votre adversaire ne peut jouer pour votre compte.

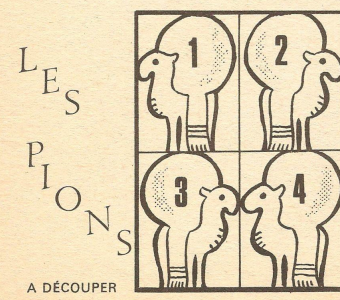
LE PUITS ! Vous avez fait votre plein d'eau. Vous pouvez avancer ou reculer de deux cases.

LES VOLEURS vous ont tout pris. Il faut retourner au départ.

LES VAUTOURS ! et vous n'avez pas d'armes. Retournez en ville. Vous y serez en sécurité.

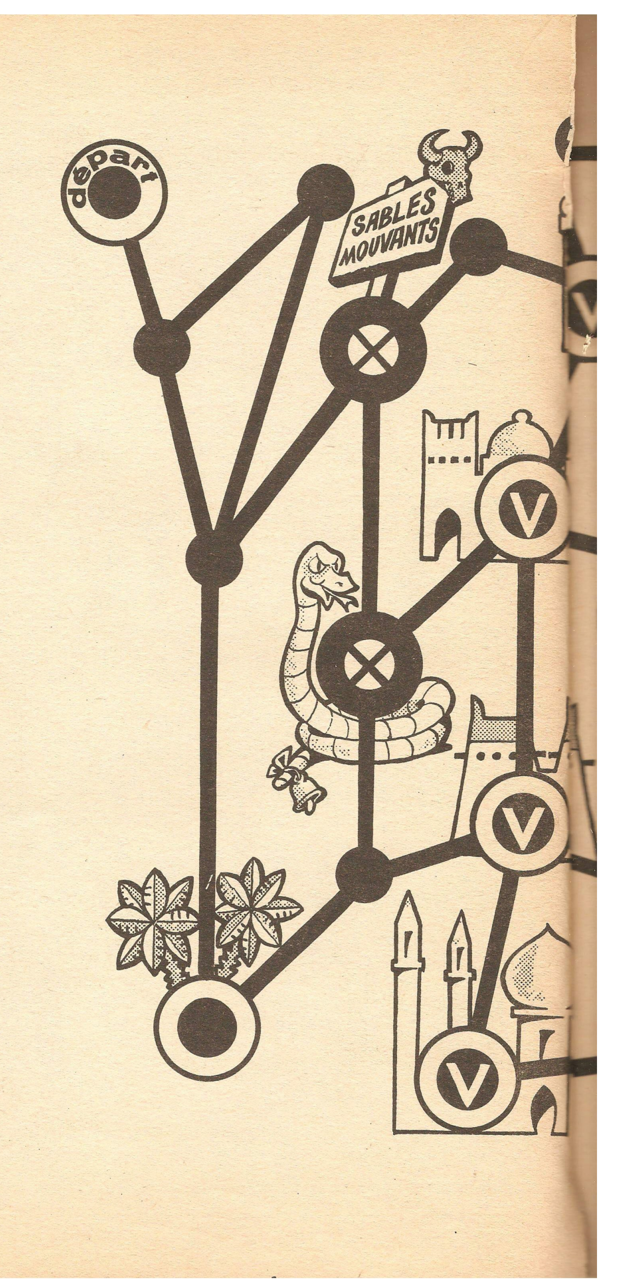
LE VOILIER DES SABLES Un moyen rapide de se déplacer. Bravo ! Vous pouvez jouer deux coups supplémentaires pour votre compte.

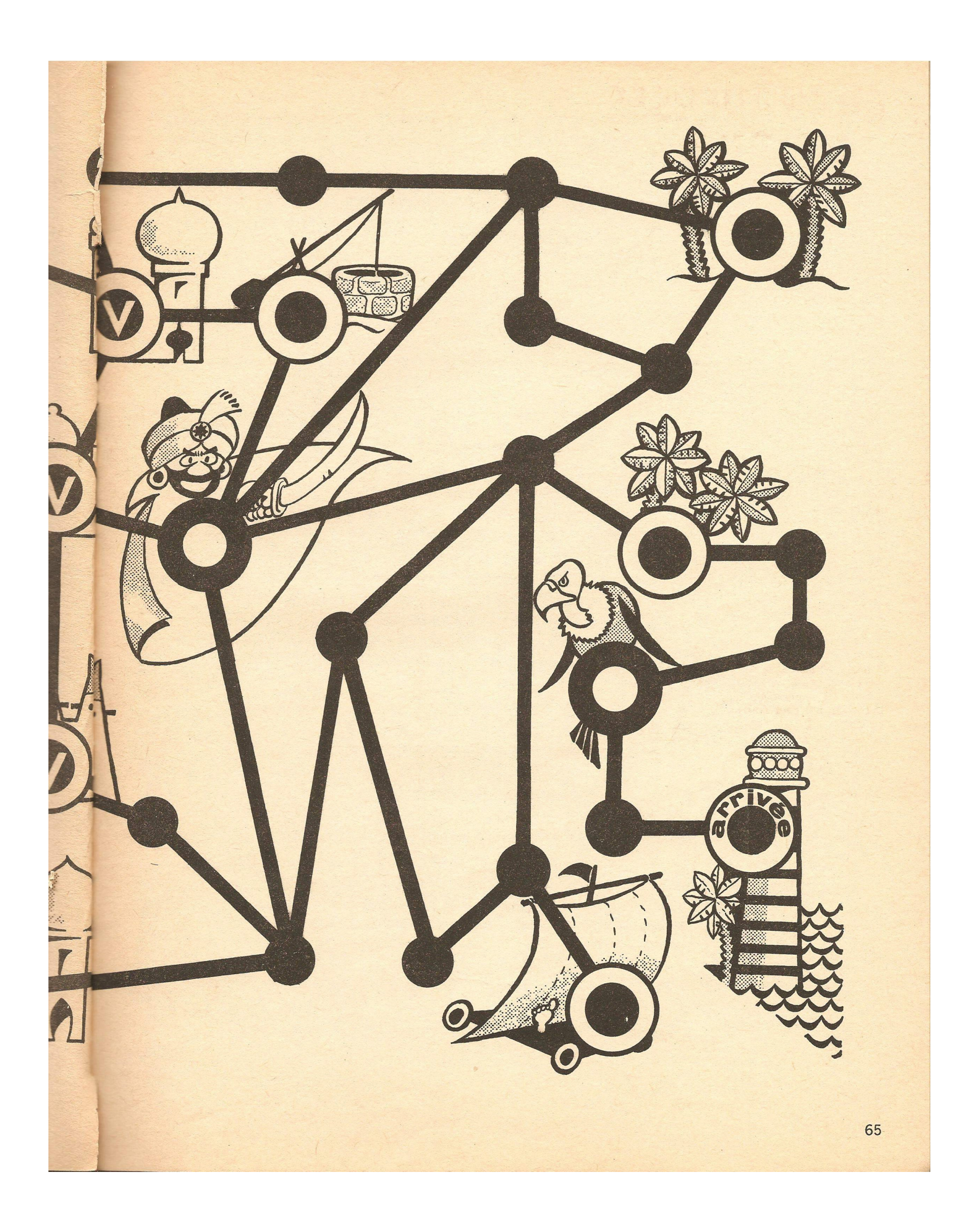
LES PIONS





A DÉCOUPER





Le jeu-concours primé

Quels sont ces 12 châteaux ?

PAR M. STOP

SUR LOIRE
SON CHATEAU
SA PLAGE
CHASSE
PÊCHE

RÉSIDENCE PRÉSIDENTIELLE
Le Parc
La Forêt

MUSÉE CONDÉ
FORÊT
SON & LUMIÈRE

CHATEAU DE LA LOIRE
INCOMPARABLE DÉCOR DU XVIIe SIÈCLE

BLOIS
SON CHATEAU
SES FORÊTS

SON BOIS-SON CHATEAU
MILLE ANS DE L'HISTOIRE DE FRANCE

SON CHATEAU ROYAL
SES MONUMENTS
SON CAMPING

"CITÉ ROYALE"

SON PALAIS
SA FORET

1er Témoin de la Réunion de la Lorraine et du Barrois à la France
23 Février 1766

"VAL DU LOIR"

GAGNEZ 250 F
et une Ferrari
télécommandée EXICO
EN VISITANT LES CHATEAUX DE FRANCE

Quels sont ces douze châteaux de France ?

Pour le découvrir sachez tout d'abord que leurs noms sont inscrits dans les douze lignes horizontales de la grille. Mais ces noms sont codés, c'est-à-dire que chaque lettre a été représentée par un signe (toujours le même signe pour la même lettre).

Le triangle noir, par exemple, qui est le premier signe à gauche de la première ligne, c'est la lettre « S ».

En outre les châteaux sont représentés tout autour de la grille. Nous avons utilisé, pour cela, ces marques postales que les P et T font figurer sur les timbres de nos lettres.

Inscrivez les lettres, puis les noms des châteaux, au fur et à mesure que vous les découvrez, dans la grille « muette » du bulletin réponse ci-dessous.

Ensuite vous classerez les douze châteaux dans l'ordre de vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous trouvez le plus beau. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus, et ainsi de suite... en plaçant évidemment au 12e et dernier rang celui qui vous plaît le moins. Inscrivez votre liste dans le bulletin réponse.

ATTENTION ! avant de commencer lisez attentivement ce REGLEMENT

Les personnes ne résidant pas en France ou en Belgique ne peuvent participer à ce jeu-concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les noms exacts des douze châteaux, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des châteaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIMÉ DE « PIF » B.P. PARIS 90-10

il devra être posté avant le lundi 17 mars, à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des réponses envoyées après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1 247 du 26 avril 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

— Découpez suivant le pointillé —

Bulletin Réponse

NOM .... Prénom .... Age ......

Rue .... N° ......

Ville .... Département ....

Voici les noms des 12 châteaux que j'ai trouvés sur les lignes horizontales

Dans l'ordre de mes préférences, voici mon classement.

1° ....
2° ....
3° ....
4° ....
5° ....
6° ....
7° ....
8° ....
9° ....
10° ....
11° ....
12° ....

" La Mi-Carême "

Par Roger MAX

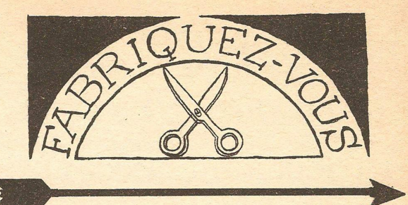
Avant de commencer ces mots croisés, sachez que les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

HORIZONTALEMENT :

1. Ils portent un costume en morceaux ! — 2. Annonce les tambours — Article indéfini. — 3. Font partie des confetti — Il vaut mieux qu'il soit sans nuages le jour du défilé — Morceau de dentelles. — 4. Auréole autour du soleil ou de la lune — Il se porte au pied ou à la bouche ! — 5. Préposition — Note — En bonne santé. — 6. Costume pour se déguiser. — 7. Pronom personnel — Ni brune, ni blonde, ni châtain. — 8. A la Mi-Carême, les armes qu'on y emploie sont des fleurs. — 9. Doit être forte chez le cordonnier — Qualifie un costume d'une seule couleur et sans dessins. — 10. A qui on a fait tort — C'est le nom que l'on donne au défilé des chars fleuris.

VERTICALEMENT :

1. Il ne fait pas flèche de tout bois — N'accepte que des danseurs masqués, le soir de la Mi-Carême. — 2. Ragoûts pour soldats — Met du sel. — 3. Pour Pierrot, peuvent signifier : Lune nouvelle — Sont généralement grosses pendant le carnaval. — 4. La reine de la Mi-Carême a aussi la sienne — A de grandes oreilles, mais n'est pas assez fort pour tirer les chars. — 5. Une question que vous pouvez vous poser quand vous rencontrez un personnage masqué — Qui n'a plus d'eau. — 6. Vient avant « les autres », dans une certaine expression — Celui du « Bourdon » est parti de Russie. — 7. N'a personne auprès de lui. — 8. Est en costume d'Adam ! — Il s'attaque aux pierres. — 9. Endroits où vous risquez de n'avoir que des tuiles ! — Points cardinaux opposés. — 10. Recouverte d'un enduit brillant — Une déesse qui, sans le vouloir, se retrouva un beau jour déguisée en génisse !



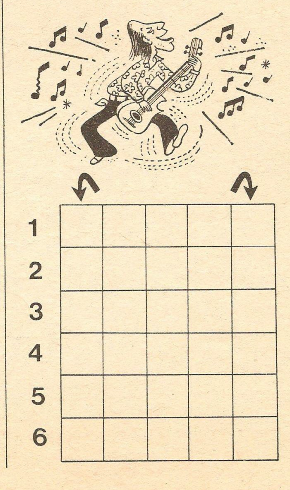
Si avant d'ouvrir votre « PIF », on vous avait dit : « Tu vas devenir pilote de course grâce à un circuit que tu construiras toi-même ! »... Vous auriez répondu : « Je n'y crois pas... Ce n'est pas possible ! » Et pourtant... c'est ce que vous propose aujourd'hui notre « Maître Bricoleur ».

Tout avec Rien, c'est notre devise ! Votre voiture deviendra une Formule 1, « 300 chevaux ». Vous deviendrez le plus prodigieux des pilotes, serrant les virages en épingle à cheveux, fonçant sur les lignes droites de grande vitesse... 24 Heures du Mans chez soi en un mot !

Ne croyez pas qu'il faille être un champion du bricolage pour réaliser ce circuit automobile électrique. Il vous suffit de suivre nos conseils, c'est tout ! Vous pouvez, bien sûr, construire de plus grands circuits (pourquoi pas la réplique exacte du circuit des 24 Heures du Mans ?).

Quelle fierté quand vous montrerez à vos parents ce que vous avez fait de « vos mains », quand vous inviterez vos copains à la plus fantastique des courses. Vous leur direz alors : « Ce circuit automobile électrique ? C'est moi qui l'ait fait ! » De quoi en épater plus d'un !

Acrostiche



Placez sur les 6 lignes horizontales de la grille les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Coupa très menu.
2. Petit vautour.
3. Reproche.
4. Inversé : nommé de nouveau.
5. Allongea.
6. Célèbre ministre.

Si les mots sont exacts vous allez pouvoir lire dans les deux colonnes des extrémités, de haut en bas, dans le sens des flèches, le prénom et le nom d'un chanteur qui compte actuellement beaucoup de « fans ».

(*Solution p. 70.*)

LE CIRCUIT AUTOMOBILE

MATÉRIEL A UTILISER

A : planchette de bois : 45 cm × 30 × 11 cm.

B : une pile électrique plate de 4,5 V.

C : 2 ampoules de 4,5 V.

D : 1 petite boîte d'allumettes.

E : morceau de crayon collé ou cloué.

F : feuille de pastique peinte en rouge et bleu, et numérotée.

G : papier d'aluminium (papier de chocolat).

H : une languette prise sur une pile électrique usagée, fixée sous la voiture pour faire contact.

I : fil de cuivre indispensable pour le circuit électrique.

J : 2 voitures entièrement métalliques : important pour le poids, de 4 à 5 cm de long.

A B C D E F G H 1 2 DÉPART ARRIVÉE

NOTICE DE MONTAGE

Découpez soigneusement 6 bandes d'aluminium G, suivant le modèle I. Pour les courbes, tracez-les au compas. Collez-les à l'aide de colle rapide. Laissez un espace de 2 mm entre chaque circuit. Chaque piste sera espacée de façon que 2 voitures, l'une à côté de l'autre ne se touchent pas. Placez les 2 ampoules dans le fond d'une boîte d'allumettes. Calez-les à l'aide de rondelles de bouchon. Séparez par une cloison de carton.

Selon le modèle : Percez la boîte d'allumettes. Placez le fil de cuivre à chaque ampoule. Collez le cadran sur chaque côté de la boîte D. Reliez chaque fil suivant le schéma électrique dont ceux-ci seront fixés à l'aide de punaises, assurant ainsi le contact.

RÈGLE DU JEU :

AVANT DE COMMENCER : Assurez-vous que votre montage est correct, qu'il n'y a aucune trace de colle sur les pistes d'aluminium. Si cela est, nettoyer à l'aide d'une gomme à encre. Méfiez-vous des raccords des bandes d'aluminium qui peuvent être la source de mauvais contact.

Placez votre voiture correctement sur la piste.

Par simple pression de l'index sur le pouce à l'arrière de la voiture, votre véhicule avance (jeu de la pichenette). Si elle se déplace, et vient toucher la bande électrique, le circuit s'allume et provoque le contact de pénalisation : suivant le détail 2.

A ce moment-là, à votre partenaire de jouer.

SOLUTION DES JEUX



PAGES

56 ANOMALIES

1. Boîte à café ouverte : adieu l'arôme. — 2. Le pain dans une petite boîte. — 3. Un épicier peut vendre, à la rigueur, des saucisses mais, pas un marteau. — 4. S'il est midi vingt, la petite aiguille doit être entre midi et 1 heure. — 5. Une tête de veau. — VI. Le dessin du socle de la balance n'est pas symétrique. — 7. ... Et elle ne penche pas du côté du poids. — 8. La veste de l'épicier boutonnée à l'envers. — 9. Le niveau du vin n'est pas horizontal dans la bouteille. — 10. La caisse enregistreuse est branchée sur le cabas de la cliente. — 11. L'inscription « Durand Epicier » devrait être à l'envers sur la vitre. — 12. La poignée de la porte est du même côté que les gonds. — 12. Les pommes à 1 050 F, ce n'est pas donné, non ? Et si l'épicier a commis d'autres erreurs, elles sont indépendantes de notre volonté.

CINÉGRAMME

Le skieur monte en remonte-pente. Arrivé au sommet, il regarde la descente, il se lance. Mais il va beaucoup trop vite et après une chute spectaculaire, c'est sur un brancard qu'il finit son parcours.

57 CINQ EN UN

1. De gauche à droite et de bas en haut : casquette à carreaux. — Chemise à carreaux. — Echelle plus grande. — Pièce au pantalon. — Chaussures noires.
2. Il s'agit de l'acteur qui se trouve le plus à droite. (Costume du XVII[e] siècle.)
3. L'imprimerie.
4. En prenant les premières lettres de chaque mot du télégramme, vous trouverez Gutenberg.
5. À SON : micros. — À ÉCLAIRAGE : projecteur. À VUE : caméras. — À VOIX : porte-voix.

58 LE RUBAN COUPÉ

Tout vient à point qui sait attendre.

CE QUE PARLER VEUT DIRE

1.C — 2.B — 3.C — 4.B —

LE JEU DU CORRECTEUR D'ÉPREUVES

1. Le tunnel **sur** la Manche (sous).
2. C'est en **1980** que... (1970).
3. Que **s'effectuera...** (effectueront).
4. **Le percement...** (les percements).
5. **Le tunenl...** (Le tunnel).
6. Ferrées en **1974** (1975).
7. 9 millions (2 millions).
8. Pourront **l'utiliser...** (emprunter).
9. Par cette voie **aérienne...** (sous-marine).
10. Paris - **Ondres...** (Paris-Londres).

59 LE JEU DES BULLES

1.F — 2.I — 3.H — 4.A — 5.D — 6.J — 7.E — 8. G — 9.C — 10.B.

60 UN JEU QUI A DU CHIEN

Au berger 1, le bouvier H. — Au chasseur (à pied) 2, l'épagneul G. — A la dame au manchon 3, le loulou E. — A l'esquimau 4, le chien de traîneau F. — Au moine 5, le saint-bernard J. — Au montreur de chiens savants 6, le petit chien habillé A. — Au mendiant 7, le caniche I. — Au policier 8, le chien-loup C. — A l'aveugle 9, le chien D. — Au chasseur (à courre) 10, le chien de meute B.

61 TEST. — Seriez-vous un bon reporter ?

— Si vous avez plus de 12 points, les colonnes des journaux et des magazines vous sont ouvertes... à moins que vous ne fassiez beaucoup de fautes d'orthographe...

— Entre 6 et 12 points, vous êtes probablement observateur et fûté, mais songez tout de même que les colonnes de quotidiens ne sont pas larges et que la profession de reporter est assez encombrée...

— Moins de 6 points, préférez la position de lecteur à celle d'auteur...

RÉPONSES AUX QUESTIONS

2. Ce n'est pas Glenn qui partit le premier dans l'espace, ce fut le Soviétique Gagarine. — 6. Borman, Lowell, Anders. — 10. Le laser est une source lumineuse pouvant produire des éclairs très intenses de lumière. — 17. Journaliste qui écrit des échos.

LE MAGIGRAMME

Mérou, Saumon, Sole, Raie, Colin, Merlan, Brochet, Murène, Mulet, Loche, Merlu, Bar, etc.

63 ÉNIGME

En effet, le sac n'est pas allé se cacher tout seul dans la lampe, c'est avec sa canne que l'homme du milieu a crocheté le sac sur la chaise et l'a mis dans la lampe avec l'intention de l'emporter plus tard.

68 LES MOTS CROISÉS

La Mi-Carême.

Horizontalement : 1. ARLEQUINS. — 2. RAN, UN. — 3. CT, CIEL, TE. — 4. HALO, COR. — 5. ES, UT, SAIN. — 6. TRAVESTI. — 7. SE, ROUSSE. — 8. BATAILLE. — 9. ALÈNE, UNI. — 10. LESÉ, CORSO.

Verticalement : 1. ARCHER, BAL. — 2. RATAS, SALE. — 3. L.N., TÊTES. — 4. COUR, ÂNE. — 5. QUI, TARIE. — 6. UNES (les unes et les autres), VOL. — 7. SEUL. — 8. NU, CASSEUR. — 9. TOITS, N.S. — 10. VERNIE, IO.

ACROSTICHE

De haut en bas : HACHA. — URUBU. — GRIEF. — ULEER (réélu). — ÉTIRA. — SULLY.
Ce qui donne HUGUES AUFRAY.







Scénario et dessins de MAS









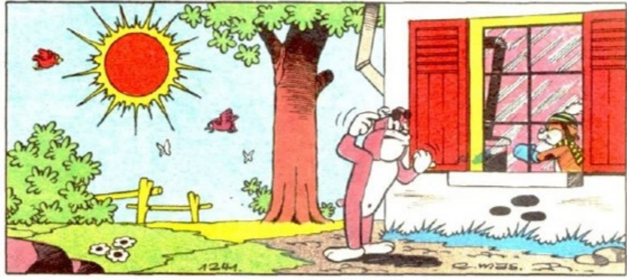








































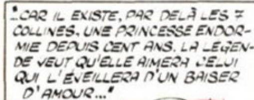


IL MANDA SON MAGE PERSONNEL, LE VIEUX FRAU, ORIGINAIRE DE HOLLANDE, HOMME TRÈS SAGE QUI PRÉSENTE POUR MOI L'AVANTAGE DE FAIRE UN JEU DE MOTS ABSOLUMENT MARRANT.

VIEUX FRAU, MAGE DE HOLLANDE, JE VOUDRAIS CONNAÎTRE L'AMOUR. PEUX-TU M'AIDER ?

PRINCE GAI-LURON, JE CROIS QUE JE PEUX

GRAT GRAT





















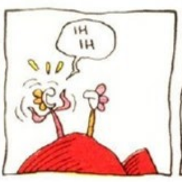






M. le magicien..... par M. M.











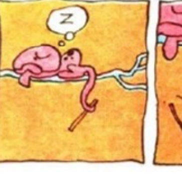


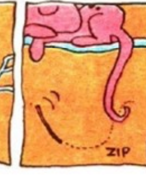






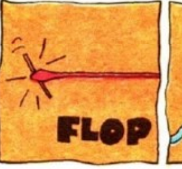


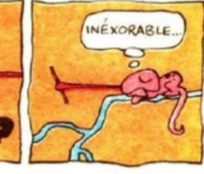


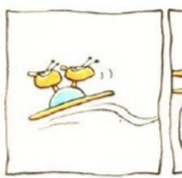


























POF

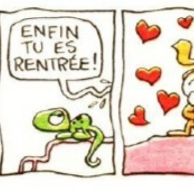














LES BONNES RECETTES DE

















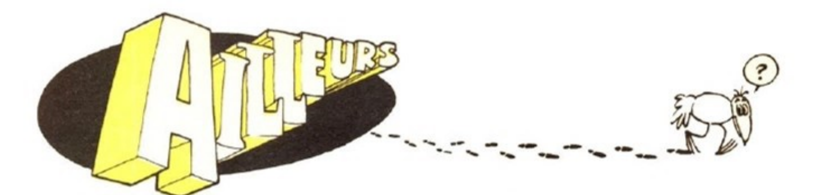












Scénario et Dessins de MANDRYKA

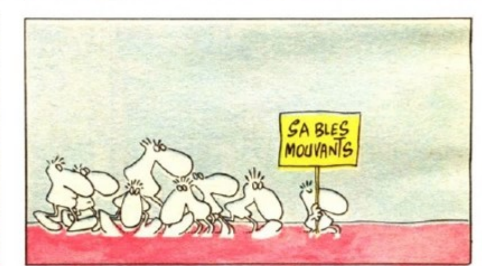


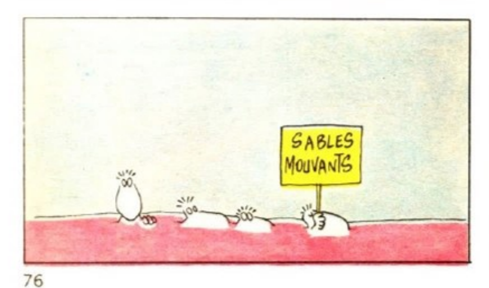


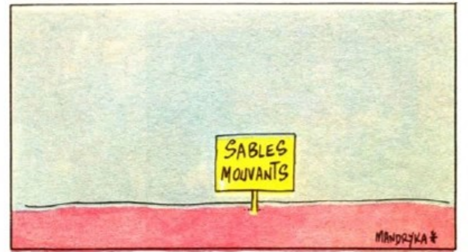












PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET DESSINS DE NICOLAOU

























TOUT EN COMPLET

LA SEMAINE PROCHAINE :

En 5 pages, une grande histoire de PIF : "Le Nid d'aigle".

Un récit complet de 20 pages :

RAGNAR, le blond Viking, noble et téméraire, qui défie hommes et dieux pour la juste cause, dans "Le Maître des naufrageurs".

Une histoire complète en 7 pages :

ARTHUR, LE FANTOME JUSTICIER, dans "L'Abordage fatal"; un combat à mourir de rire contre les navires anglais.

Un récit complet de 10 pages :

TEDDY TED, le cow-boy aux yeux clairs, dans "La Vengeance de Sancho". Teddy arrivera-t-il à venger son ami Bronxy, blessé par des voleurs de bétail ?

Et comme chaque semaine :

Couik, Nestor, Le Concombre Masqué, Pifou, Gai-Luron, M, Bouboule, Placid et Muzo, Ailleurs, Corinne et Jeannot.

Le journal des jeux de 16 pages

avec le jeu primé qui vous fera gagner 250 F plus un magnifique cadeau.

et son





Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR. TABARY.























Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — *Comité de Direction* : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — *Rédacteur en chef* : Georges RIEU – 407-3-1969 Imp. Montsouris Paris. Massy - O.G.P - *Imprimé en France* - Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : mars 1969.